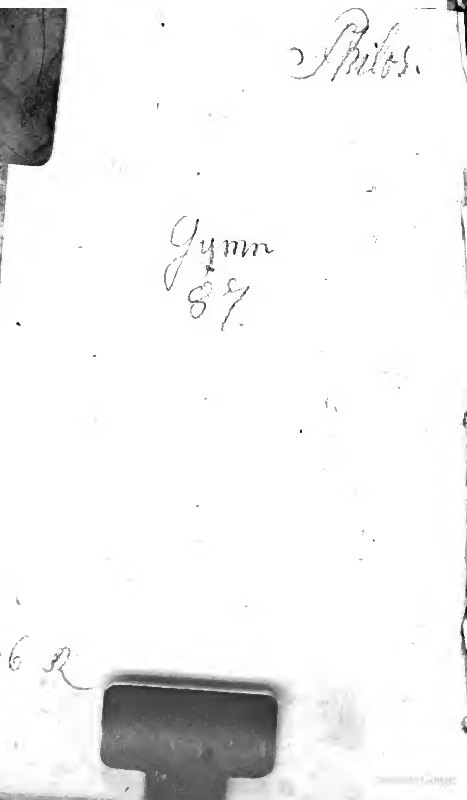

Philos.
Gymn
87.
6 R

R.

Der Geiſt und die Geſchichte des Schach-Spiels bei den Indern, Perſern, Arabern, Türken, Sineſen und übrigen Morgenländern, Deutſchen und andern Europäern.

Von

S. F. Günther Wahl.

Mit einem Kupfer.

Halle,
in der Curtſchen Buchhandlung
1798.

Vorrede.

Das geneigte gelehrte Publikum hätte zwar endlich einmal die zweite Lieferung meiner Geſchichte Perſiens und Aſiens erhalten ſollen. Der Druck derſelben iſt wirklich bereits 1796 angefangen worden, aber er wurde unterbrochen und ich kann nicht verſprechen, daſs er in dieſem gegenwärtigen Jahre beendiget werden wird.

Die Schwierigkeiten, welche ſich mir bei Bearbeitung jenes Werks, je weiter ich damit fortfahre, deſto ſtärker und gröſser entgegenſtellen, und die ſchuldige Achtung, welche ich als Verfaſſer deſſelben gleichwol dem gelehrten Publikum zu beweiſen verpflichtet bin, auch die Erhaltung meines guten Namens in der Schriftſteller-

welt ſind die erſten und vornehmſten Umſtände, welche die Fortſetzung und Beendigung des Unternehmens ſo ſehr verzögern.

Nächſtdem ſchäme ich mich nicht zu bekennen, daſs auch meine ganze bisherige Lage allen meinen guten Vorſätzen geradeswegs entgegen gekämpfet hat. Ich hoffe, auch in dieſer Rückſicht werde ich Anſprüche auf billige Entſchuldigung machen dürfen. Wird der groſse anbetungswürdige Wohlthäter und Richter der Welt, der Pabſt und Kardinäle zu ſtürzen und den Laien zu erheben vermag, gewiſſen Ausſichten gemäſs mich aus dem Kerker befreien, ſo werde ich nach dem zehnten Jahre, als hoffentlich dem letzten meiner Prüfung, mich freuen, daſs es mir vergönnt ſein wird, der Erfüllung meiner Pflichten ſowol gegen Gott, mich ſelbſt, den Staat und meinen Mitbruder, als auch insbeſondre gegen das gelehrte Publikum die andre Hälfte meines Lebens ganz und ungehindert zu widmen.

Einstweilen erhält das geneigte Publikum durch gegenwärtiges Werkchen abermals eine Frucht meiner Bemühung, so gut sie unter diesem Himmel, unter dem die Nahrungssorge mein erstes Bedürfnifs ist, gedeihen und reifen konnte.

Es ist eine Geschichte und zugleich eine Theorie des Schachspiels. Die Quellen und Kenntnisse welche dabei benutzt sind, sind von der Beschaffenheit, dafs selbige nicht in eines jeden Gebrauch und Gewalt stehen. Es sind daher auch alle Bücher über die Theorie dieses Spiels, so viel wir deren in neuern Zeiten erhalten haben, so bald sie die Geschichte der Erfindung desselben und seiner Fortschritte unter den verschiednen Völkern des Erdbodens berühren, mit einem Wirwar falscher Vorstellungen und Irthümer angefüllet, die sich bei den Liebhabern um desto leichter fortpflanzen, je seltner es deren Beruf mit sich bringet, jenen Quellen und Kenntnissen obzuliegen, aus welchen alles dieses geschöpfet werden mufs. Gleichwol wird es jedem Liebhaber und

und Kenner des Schachfpiels, befonders auch dem Ungelehrten angenehm feyn, wenn er von der Gefchichte diefes feines lehrreichen Zeitvertreibs etwas Zuverläfsiges erfahren kann.

In diefer Rückficht hoffe ich wenigftens durch diefes Werkchen keine Iliade nach dem Homer geliefert zu haben. Da die orientalifche Litteratur in mein Fach gehöret, und ich mich mit diefen Wiffenfchaften bereits fehr lange befchäftige, fo kann man fich hierin auf meine Angaben treulich verlaffen. Zudem habe ich für die Gelehrten meiftentheils meine Gewährsmänner angegeben.

Für die Gelehrten ift auch eigentlich nur derjenige Theil des Difcurfes welcher auf die fremde Litteratur, als folche, hinweifet. Inzwifchen war es mein Plan, das Buch mehr für die allgemeine Lefewelt auszugeben. Und für diefe habe ich es mir abfonderlich angelegen feyn laffen, die fremden Namen fo zu fchreiben, wie fie ein jeder richtig ausfprechen mufs,

ohne selbst Kenner der Sprachen zu seyn, aus denen sie abstammen.

Ich muss über diesen letztern Punkt, zur Verhütung alles Missverständnisses, und um meinen Zweck um desto sicherer zu erreichen einige nähere Erklärung beifügen.

Die Besitzer meiner Geschichte Asiens und Persiens werden finden, dass die Rechtschreibung in morgenländischen Namen und Wörtern, welche ich dort aufgestellt habe und beobachte, von der, die ich mir in diesem Werkchen vorgezeichnet habe, in einigen Punkten wiederum sehr abweichet.

Ich habe diese Abweichung mit Grund erwählet, weil ich mich besonders auch wegen des Drucks mit lateinischen Lettern genöthiget sahe, hier einen andern Weg einzuschlagen der für die gemeine Lesewelt anpassender seyn dürfte. Dort durft ich blos den Gelehrten schreiben, hier muss ich mehr auf diejenigen meiner Leser

Rückſicht nehmen, denen die Gelehrſamkeit und Sprachkenntniſs wenig oder gar nicht Beruf iſt.

Ich könnte demnach mich meiner ganzen Pflicht entledigen, wenn ich nun blos die Abweichungen bemerkte, worin ſich die gegenwärtig angenommene Orthographie der fremden Namen und Wörter von derjenigen unterſcheidet, welche ich in der Geſchichte Aſiens eingeführt habe, und die dem weſentlichen nach ſchon in meinen ältern Schriften zu treffen iſt. Allein ich werde meinen gegenwärtigen Leſern verſtändlicher werden, wenn ich ihnen hier die ganze Rechtſchreibung darlege, wie ſie in dieſem Buche beſchaffen iſt.

a, e, i, o, u } Dieſe Hülfslauter werden ausgeſprochen, wie mans im Deutſchen und Lateiniſchen gewohnt iſt.

ä, ö, ü } Dieſe ebenfalls wie man in deutſchen und lateiniſchen pfleget.

y bedeutet einen i der lang ist und mit Nachdruck ausgesprochen werden soll, doch wird dafür mehrentheils î gefunden werden. In dem Namen Hyde, wird er auf englische Weise, nämlich wie ei ausgesprochen, und so in andern ähnlichen Namen der Engländer.

â, ê, î, ô, û sind die gewöhnlichen Hülfslauter, nur lang und etwas gedehnt auszusprechen. Und hierüber bedarf es wohl keine nähere Erklärung.

a-a. e-e. i-i. o-o. u-u. sind die gewöhnlichen Hülfslaute, getheilt auszusprechen.

ai. ei. au. eu. oi. ui. sind gewöhnliche Doppellaute, die jeder richtig auszusprechen gewohnt ist, als in den Wörtern Mai, mein, aus, Freude.

'a, 'e, 'i, 'o, 'u sind also bezeichnet, weil sie im Orientalischen einen Buchstab vor sich haben, welcher 'Ain genannt wird. Man spricht ihn in Mittel- und Hinterasien gemeinhin gar nicht aus. Er ist ein 'arabischer Buchstab und von seiner wahren Aussprache bei den 'Arabern kann man mein Elementarwerk für die 'arabische Sprache nachsehen p. 57.

a', e', i', o', u' Wenn eben dieser 'Ain die Silbe schliesset.

' bezeichnet den Buchstab ا in den orientalischen Sprachen, welcher dem Spir. len. der Griechen entspricht und die Aussprache der Vokalen nicht verändert.

ç ist als ein s auszusprechen, als im Französischen z.B. in dem Worte garçon.

ch soll als unser deutsches ch ausgesprochen werden, ausgenommen in englischen Namen, da es tsch, und französischen Wörtern, da es sch gehört wird. Sonst habe ich auch oft bei solchen Ausnahmen die Aussprache gleich daneben in die Klammer geschlossen.

dʿ in indischen Wörtern, gilt ohngefähr als dh.

dh ist *d* mit einem gewissen Stoss oder Hauch aus der Kehle verbunden. Ich habe dieses Zeichen für die Buchstaben ض, ظ wenn solche auf 'arabische Art gehört werden, gewählet.

dsch ist auszusprechen als es ein jeder gebohrner Deutsche wenn er also geschrieben findet, lesen wird. Es ist derselbe Laut, welchen die Engländer in Wörtern wie genius, rage, advantage etc. durch g ausdrücken.

g ist unser g.

g' soll als ng oder gh ausgesprochen werden, in Wörtern der sinesischen oder japanischen Mundarten.

gh ist ein aus der Kehle ausgesprochenes hartes g.

gk auch ein hartes g aber im Gaumen auszusprechen, als z. B. das G der meisten deutschen Mundarten in Gabe, Gold etc. wie diese Worte von meinen Landsleuten den Thüringern zum Beispiel ausgesprochen werden.

hh ein starkes h aus der Kehle.

kh (zuweilen habe ich dafür auch ċ gebraucht) gilt für ein weiches k das man im Gaumen ausspricht, ohngefähr wie in dem Worte Kerl. In türkischen Wörtern lautet dieser Buchstab als mit einem sehr gelinden und schnellen j verbunden gleichsam kj.

ng soll wie in Deutschen, z. B. in den Worten besungen, ringen etc. oder im Französischen, als in mon, long etc. lauten.

p̔ ist *p* mit einem starken Hauch.

s ist allezeit ein gelindes s als in den deutschen Wörtern sagen, Seele, singen etc. oder z im Französischen.

Ss. ſs ist dagegen das starke s, als z. B. in was, laſs etc. In Zusammensetzungen mit p. t. ist mehrentheils das simple s beibehalten worden, st. sp. statt ſst. ſsp. – Das ist geschehen, weil das gelinde s bei den Orientalern in diesen Zusammensetzungen wenig oder gar nicht vorkömmt. Und wo es ist, wird s-t. s-p geschrieben.

sch ist unser deutsches ſch oder das französische ch und englische sh.

sh soll für den Buchstab ʃ gelten und soll ohngefähr wie das g der Franzosen vor e. i. gehört werden.

tsch spricht man aus, wie wenn man es also in einem deutschen Namen fände, z. B. als in Matsch, Quetschen etc. Es ist dem ch der Engländer gleich.

t' und t'h in indischen Wörtern, ist t mit einem gewissen rauhen Stoss aus der Lunge.

Z ist unser deutsches *Z*.

Die übrigen Buchstaben, nämlich b. c. d. f. h. j. k. l. m. n. p. q. r. ss. st. sp. t. th. v. w. x. tz. sind nicht anders zu nehmen als im Deutschen und in andern Sprachen mehr. Das v aber wird, ausser in deutschen Wörtern, mehr zwischen den Lippen und dem deutschen w ähnlich hervorgebracht.

Da nach dieser Art Rechtschreibung in fremden Namen und Wörtern viele zu-

fammengefetzte Buchftaben zur Bezeichnung einfacher Originale haben angewendet werden müffen, und folche Buchftaben zuweilen verdoppelt vorkommen, fo mufs ich noch bemerken, dafs in diefem Fall folche zufammengefetzte Zeichen (als da find ch. dh. dfch. gh. gk. hh. kh. fs. sch. sh. tfch.) entweder vollftändig oder um des Auges willen auch nur theilweife doppelt neben einander ftehen, z. B. schsch. bh hh. ttfch. ddfch etc.

Das doppelte einfache h konnte füglich nicht anders als durch die Theilung bezeichnet werden, h-h.

Einfache heterogene Buchftaben, welche fich durch die Theilung von zufammengefetzten unterfcheiden müffen, find durch daffelbe bekannte Theilungszeichen unterfchieden, z. B. t-sch. t-h. s-ch. fs-ch etc.

Den Sprachton oder Accent der Silben habe ich gröfstentheils durch die bekannte Accentuation bemerklich zu machen gefucht.

Und nun hätte ich in diesem Vorberichte nichts weiter zu sagen, als dass die geneigten Leser ersucht werden, die wenigen Druckfehler, die sich etwa eingeschlichen haben möchten, gütigst zu entschuldigen und selbst zu verbessern.

Ich kann versichern, dass solche selten und sehr geringfügig sind, auch blos das Deutsche betreffen, welches ein jeder selbst berichtigen kann. In Zahlen oder fremden Namen und Wörtern ist nichts fehlerhaftes stehen geblieben, ausser was ich hier bemerken will. Nämlich

p. 16. Zeile 25. soll das arabische Wort قرن heissen.
p. 21. Zeile 14. lies El'enzab.
p. 92. Zeile 29. — es.
p. 93. Zeile 7. — Wischnusarman.

Erster Abschnitt.

Begriff, Werth und Ansehen des Schachspiels.

Spiel, wenn es ohne Betrug, Gewinnsucht und heftige Leidenschaft vollbracht wird, ist in sich selbst eine wohl erlaubte Beschäftigung; doch die bloſse Unschuld wäre die geringste Empfehlung, wenn es nicht unter gewissen Umständen und in Gesellschaften sogar ein unentbehrliches Mittel, die Zeit zu vertreiben und zugleich unter gehöriger Wahl und Mäſsigung eine Handlung wäre, wobei die geistigen und körperlichen Kräfte der menschlichen Natur die angenehmste Erholung und Stärkung genieſsen, in so fern sich die Spielenden in einem lehrreichen, oder wenigstens auf andere Weise nüzlichen Wetteifer befinden, welcher auf gewisse in dem Wesen des Spiels selbst gegründete Vorzüge abzielet. Unter allen vernünftigen Spielen, deren sich die alte und neue Welt von Anbeginn menschlicher Kultur bis

jezt bedient hat, ſcheint das Schachſpiel in der That das zweckmäſsigſte zu ſeyn, und in allem Betrachte vor jedem andern einen wohlverdienten Vorrang zu behaupten, folglich auch der Aufmerkſamkeit des Filoſofiſchen Geſchicht - und Menſchenforſchers auf einer ganz vorzüglichen Stuffe werth zu ſeyn, weil nicht leicht ein anderes Spiel gefunden wird, was dieſe Aufmerkſamkeit mehr auf ſich zöge, und vollkommner befriedigte. — Daher hat dieſes Spiel ſeit ſeiner Erfindung bei allen verfeinerten Menſchenklaſſen Eingang gefunden, und iſt beſonders in ganz Aſien und Europa zu einem allgemein beliebten Volksſpiele erhoben worden. Es würde die menſchliche Geſellſchaft ſchänden, wenn daſſelbe je durch die ſo ſehr überhandnehmenden Kartenſpiele aus ihr verdrungen werden ſollte. —

Der Abſicht und Veranlaſſung ſeiner erſten Erfindung gemäſs, und vermöge ſeiner Natur und Einrichtung iſt das Schachſpiel ein Kriegsſpiel. Als ein ſolches wird es von allen Schriftſtellern, welche ſeiner Erwähnung thun, oder in eignen Abhandlungen und Werken darüber geſchrieben haben, betrachtet; ſo wird es von allen Völkern, die es ſpielen, benutzet; ſo hat man es hin und wieder ſogar im Groſsen angewendet; ſo gewinnt es noch jezt einen unverkennbaren Werth für die Glieder des Kriegsſtandes insbeſondere. Man er-

laube mir dieses alles etwas weiter auseinander zu setzen und das Gesagte durch Belege zu begründen,

Bei einem so alten und ehrwürdigen Gegenstande ist es der Mühe werth, die vorhandenen Schätze der Litteratur, der Geschichte und des Alterthums, so weit es sich immer mit einer wohlverstandenen Zwekmässigkeit der Erzählung entschuldigen lässet, oder die Theilnehmung der Leser es vergönnet, so tief zu eröffnen, als es thunlich ist. Zur Bestätigung also, dass dieses Spiel von seinen Schriftstellern allezeit als ein Kriegsspiel betrachtet worden ist, dienen sogleich mehrere berühmte Namen der ältern Litteratur, worunter wir nur einige der vornehmsten, unter den weniger bekannten ausheben wollen.

Der Verfasser des Buches **Khosri** a), dessen hieher gehörige Worte vom Schachspiel im

a) Das Buch **Khosri** ist von dem Rabbi **Iudas Levita**, einem Iuden des zwölften Iahrhunderts verfasset worden, und enthält ein Religionsgespräch, welches zwischen einem jdischen Lehrer und einem persischen König im achten Iahrhundert vorgefallen sey. Das Original dieses Buchs war ursprnglich arabisch. Man kennt inzwischen blos die rabbinische Uebersetzung, welche von einem gewissen Iuden **R. Iuda Ben Tybbon** stammet, demselben, der auch die Schriften des **Euklides** und des **Maimonides** aus dem

Folgenden vollständig beigezogen werden sollen, setzet den Unterschied zwischen diesem Spiel, und einem wirklichen Kriege, indem er dies Spiel selbst als einen Kampfplatz zweier Streitenden betrachtet, davon der eine den andern besieget, blos in der Art und Weise des Sieges, da derselbe hier durch einem Vorsprung der Vernunft und Klugheit, dort hingegen oft durch Zufall des Glücks erworben werde. —

In jenem Räthsel des Ahhmed Bascha *b*), eines türkischen Epigrammatisten,

Arabischen ins Rabbinische übertragen hat. Von diesem in vielen gelehrten Rücksichten merkwürdigen und schäzbaren Buche haben wir unter andern eine Ausgabe zu Venedig 1591. 4. und die Buxtorfische zu Basel 1660. mit lateinischer Uebersetzung und Anmerkungen. Der spanische Jude Aben Dana hat es ins Spanische übersezt.

b) Der Mann war eigentlich der Sohn des Herzogs von Ober-Bosnien Steffen, welchen Ssulthan Bajaset seines Herzogthums beraubte, und er nennte sich daher auch gemeiniglich Hersekh Oghli (Sohn des Herzögs von Bosnien). Nachdem er Renegat geworden war, wurde er als General der türkischen Armee bestellet, aber endlich 1397 von den Mamlukhen geschlagen und gefangen genommen. Er war ein guter und allezeit fertiger Dichter. D'Herbelot (Bibliotheque Orientale T. I. 124 der Haager Ausgabe) führt folgende Anekdote an. In einem öffentlichen Badehause hatte nämlich ein junger Mensch, da

welchen Hyde aus einer oxfordischen Handschrift anführet, wird das Schachbret einem Kastell oder vestem Schlosse verglichen, weil es von bewafneter Mannschaft vertheidiget wird. Dieses Schloss sey in Friedenszeiten (wenn nemlich nicht gespielet wird) leer, unbewohnt und öde, weil es dann seine Felder nicht mit den Steinen besetzet hat; im Kriege hingegen (d. h. wenn die Spieler zusammentreten) sey es auf einmal volkreich, so dass also hier der Krieg, der doch sonst alles um und um verheere, ein Weg der Bevölkerung und des Wohlstandes, der Frieden hingegen der Zerstörung und Verödung werde. —

Ludimus effigiem belli simulataque veris
Proelia, buxo acies fictas, et ludicra regna:

---

er den Dichter als einen bejahrten und dabei eben nicht ansehnlichen Mann von einer Menge wohlgebildeter junger Sklaven bedient sahe, die Keckheit, ihm folgenden Vers entgegen zu werfen:

Wie ist auf einmal doch der Himmel so beschimpft!
Dem Teufel muss das Heer der Engel dienen —

Die Rache des Dichters äusserte sich kaltblütig blos in dem Gegenvers:

Blind war der Himmel, nun ist er auch taub geworden: Denn keine Stumme sind mehr auf Erden seit sich ein jeder erdreustet Verse zu machen. —

beginnt **Hieronymus Vida** c) seine Scachias

> Ut gemini inter se Reges, albusque nigerque,
> Pro laude oppositi certent bicoloribus armis
> Dicire fährt er fort.
> Dicite Seriades Nymphae certamina tanta
> Carminibus prorsus vatum illibata priorum.
> u. s. w.

---

c) Marci Hieronymi Vidae Cremonensis **Albae episcopi** Opera. Antw. 1588. 12. p. 518. **Hieronymus Vida**, aus Cremona in Italien, Bischoff von **Alba** im Herzogthum Montferat war einer der gelehrtesten Männer und vortreflichsten Dichter seines Zeitalters † 1566 im 96 Iahr seines Alters. Seine epischen Dichtungen haben viel Verdienst. Sein Lehrgedicht vom Seidenwurm ist über diesen Gegenstand von klassischen Werthe. Durch seine **Christiade** ward er der Vorgänger des grosen Dichters des **Messias**. Aber am merkwürdigsten, besonders für unsern gegenwärtigen Zweck ist sein Gedicht vom Schachspiel, das er **Scachias** oder **Scachiae ludus** betittelt hat. Es hat folgende schöne Fiktion. Die Götter kommen auf die Hochzeit des Okeanus mit der Tellus. Nach Tische bringt jene das Schach in Vorschlag. Merkur und Apollo versuchen es. Nach langen Kampfe sieget Merkur. Das Ganze ist im Geschmack der alten Dichtung meisterhaft ausgeführt und in den Beschreibungen sind die Schilderungen der alten Dichter von den Schlachten sehr gut nachgeahmt. Die neueste italienische Uebersetzung dieser **Scachias** erschien Verona 1753. 8. Die Franzosen haben zwei, beide aber schon aus dem sechzehnten Iahrhundert. Unter

Das Schachspiel ist eine Anweisung zum Kriege drückt sich ferner Ssokeiker von Damaskus *d*), einer der berühmtesten Schriftsteller unter den Arabern, die vom Schachspiel geschrieben haben, aus, denn dieses ganze Spiel ist ein Krieg. Also das Schachspiel ist ein Kriegsspiel. Und dass es als ein solches von allen Völkern, die es spielen, benutzet wird, lehrt die Erfahrung, und bringt die Sache selbst mit sich, da es keinem Spieler möglich ist, diesen seinen Geist von ihm zu scheiden. Man sagt, dass der grosse Sieger und Eroberer Mahhmoud der Sohn des Ssubekhtegkin durch dieses Spiel, worinnen er durch eine beständige Uebung ein grosser Meister war, sich zu einem so furchtbaren Feldherrn ganz vornehmlich gebildet habe —

Wenn ich in der Folge zeigen werde, wie man das Schachspiel sogar mit lebendigen Personen zu spielen versucht hat, so wird man mit Vergnügen sehen, dass dieses Spiel,

---

uns Deutschen hat 1755 Herr Ramler sich dieses Verdienst erworben; aber nur ersten Gesang, und nur für Freunde. —

d) Dieser Schriftsteller, dessen Buch der Leser im folgenden zweiten Abschnitt verzeichnet finden wird, ist in Europa blos aus dem Auszügen bekannt, die der gelehrte Thomas Hyde, in seinem Werke de ludis Orientalibus gegeben hat.

wie oben erinnert worden ist, selbst im Grossen als ein Kriegsspiel behandelt werden kann, und hin und wieder wirklich so behandelt worden ist. Ueber diesen Punkt können wir also in weiterer Erläuterung des obengesagten gegenwärtig hinweggehen; ausser dass ich doch auch hierbei noch eine besondere Merkwürdigkeit nicht gänzlich übersehen darf. Dass ich von den Wieburgern jezt nichts sage, welche das offne Feld gleichsam zu einem Schachbret machen, oder von den Spaniern und andern Nationen, wenn zuweilen grosse Zimmer in Schachfelder bei ihnen abgetheilet worden sind: so ist dasjenige, was ich meinen Lesern noch hinzuzufügen habe, die Gewohnheit, welche die Spanier wenigstens ehedem gehabt haben sollen, zu Pferde und überhaupt auf Reisen, ohne Bret und Stein, allein aus dem Gedächtniss Schach zu spielen. —

Bei der Betrachtung, dass wir unser Schachspiel, seiner Absicht und Erfindung gemäss, als ein Kriegsspiel zu schätzen haben, ist nur Ein Punkt zu erläutern übrig; dass nemlich diesem Spiele noch jezt ein unverkennbarer Werth für die Glieder des Kriegsstandes insbesondere beizumessen sey.

Der militärische Werth, welchen das Schachspiel auch noch heutzutage behauptet, muss einem jeden Kenner desselben in die Augen leuchten, wenn er beide Theorien, die des

Spiels und die der mechanischen Kriegskunst gegen einander vergleichet. Beide Theorien gründen sich unleugbar auf einerlei Vorstellungen und einerlei Art zu handeln. Das System der mechanischen Kriegskunst enthält die Regeln, nach denen eine Armee so zu führen, so zu stellen und zu ordnen, und so zu regieren ist, dass der Feldherr der vortheilhaften Absicht seines Unternehmens nicht verfehle. Eben so hat auch der Spieler im Schach sein Kriegsheer, seine Truppen vor sich, und er hat in der That dieselben Regeln, dieselben Kunstgriffe und Manieren zu beobachten, um durch diese seine Armee seine Absichten zu erreichen. Sein Spielen ist ein beständiges Führen, Stellen, Ordnen, Regieren und Lenken der Figuren, die ihm statt der Truppen dienen. Er entwirft Plane, wie sie der Feldherr macht, er führt sie aus. Plane werden ihm entgegengesezt, die Seinigen werden dadurch vereitelt; er ändert die Entwürfe, und versucht neue Dispositionen. Alles dieses wie im Felde, nur im Kleinen, aber eben daher desto genauer zu übersehen, desto geschickter zur Uebung aufs Grosse. —

Der Gang des Schachspiels ist Maschienerie, eben wie auch der Gang der heutigen Kriegskunst fast nur maschienenmässig ist, indem der Wille und Befehl des Feldherrn die ganze Masse in Bewegung setzet und aus dieser

bewegenden Grundkraft sich alle einzelne Bewegungen der Theile, des Ganzen herleiten. Der Spieler betrachtet sich als den Feldherrn, und wird auf diese Art die allbewegende Kraft seines kleinen Heeres. Die Figuren auf seinem Schachfelde müssen ihm verhältnissmässig eben das seyn und werden, was die lebendigen Schaaren im Kriege dem Feldherrn sind. —

Seit die Kunst Krieg zu führen schon einestheils vor Zeiten durch die vollkommnere Anwendung des sogenannten griechischen Feuers, mehr aber neuerer Zeiten durch die Erfindung des Pulvers und Anwendung andrer damit verwandten chemischen Entdeckungen, die körperliche Stärke, worauf vor Alters fast alles zu rechnen war, immer mehr ausser Wirksamkeit gesetzet hat, und auf diesem Wege so ungemein zu ihrem Vortheil blos nach den Gesetzen der Mechanik vervollkommnet ist: so darf der Feldherr nur eine vollständige Kenntniss der Thatkraft des Ganzen, eine richtige Einsicht in die Wirksamkeit aller seiner Theile, und Talent besitzen, nach diesen Einsichten die Bewegung zu bestimmen, und die Thätigkeit der Maschine zu leiten — so muss er weiter nur Gegenwart des Geistes haben, fleissig eingezogne Nachrichten von dem Zustande, der Beschaffenheit und Lage des Feindes mit Nachdruck und gehöriger Zweckmässigkeit zu benutzen; er muss den Schau-

platz seinen Unternehmungen, das Land worin er krieget, das Feld, worauf er sich mit seinen Truppen befindet, kennen; es muss *ihm* ein Vorrath kluger und verschlagener Anschläge zu Gebote stehen — Bei diesen Umständen wird mans leicht gewahr, dass das Schachspiel so ganz ein Kriegsspiel nach den Grundsätzen der neuern Taktik und Art Kriege zu führen sey; dagegen mit der alten Kriegskunst wenig oder gar nicht übereinkomme — Lassen sie nns die Anwendung auf das Schachspiel machen.

Körperliche Stärke, persönliche Tapferkeit — Dinge, welche in der neuern Kriegskunst im Allgemeinen nichts mehr entscheiden können, sind auf dem Schachbret nicht durch die mindeste Anspielung beabsichtet, wenigstens nicht als Hauptsache dargestellt. Alles kömmt hier auf den Spieler an, als den Feldherrn, welcher das Ganze allein durch sein Geistes - Talent, wie eine jede andre Maschine in Bewegung setzet. — Wie der Feldherr muss auch der Spieler auf der einen Seite die Kraft kennen, die in seinem Ganzen, in der Anzahl und Stellung seiner Figuren zusammengenommen lieget, auf der andern aber vorzüglich die besondre Wirksamkeit der einzelnen Theile seines Ganzen, d. i. die besondern Gänge und Fähigkeiten oder Verhältnisse jeder einzelnen Figur des Spiels. — Mit dieser, ihm allezeit gegen-

wärtigen Kenntnifs ausgerüftet beftimmt er die Bewegungen, woraus die möglichft beften Vortheile für ihn entfpringen — Alles hängt hierbei, wie bei den Handlungen des Befehlshabers einer Armee, von dem Verftand des Spielers ab, die Thätigkeit der Mafchine zu leiten — Der Feldherr ziehet fleifsig Nachrichten von dem Zuftand, der Befchaffenheit und Lage des Feindes ein, und benutzet fie hernach fo gut er kann, zu feinem Zwecke: der Spieler im Schach darf ebenfalls keinen Augenblick die Pofition feines Gegners aus dem Gefícht verlieren; ja er beobachtet fogar Augen und Mienen feines Gegners im Stillen, um deffen geheime Abfichten in voraus zu erforfchen, und folche, wo möglich, in ihrem erften Entftehen zu vereiteln und zu unterdrücken. — Der Spieler, gleich dem Befehlshaber der Heerfchaaren, kennt genau fein Feld, weifs pünktlich, was fich auf demfelben den Regeln diefes Spiels zu Folge unternehmen läffet, und es dienet ihm ein gleicher Vorrath liftiger und kluger Anfchläge zur fteten Unterftützung. —

Es ift nicht abzuleugnen, dafs die einzelnen Truppen eines Kriegsheeres auf eine vielfältigere und zufammengefetztere Weife wirken, auch in allen ihren Benennungen, Beftimmungen und Uebungen von den Schachfiguren noch fehr verfchieden find; und diefes nothwendig fo feyn mufs, weil diefes

Kriegsſpiel nicht in unſern Tagen erſt erfunden iſt: allein die Sache worauf es ankömmt, iſt auch eigentlich nur eine Aehnlichkeit der Art zu handeln im Weſentlichen.

In dieſer Hinſicht wird man nie in Abrede ſeyn können, daſs der Gebrauch der Schachfiguren mit dem Dienſt im Felde übereinſtimmt. Haben nicht auch die Figuren im Schachfelde ihre verſchiedene Richtungen, Gänge und Züge? nicht auch ihre verſchiedene aus der Kriegskunſt entlehnte Namen? nicht auch ihre kriegeriſchen Beſtimmungen? Doch die Folge wird es deutlich darſtellen, daſs wirklich mehr Uebereinſtimmung in allen dieſen Punkten, mit dem Gebrauch der Truppen in der neuern Kriegskunſt ſtatt finde, als man vielleicht erwarten ſollte. — Wenn alſo auch, ohngeachtet die Schachfiguren wirklich nicht etwa einzelne Soldaten, ſondern ganze Truppen, Regimenter, etc. vorſtellen, nicht alle und jede jetzt gewöhnliche Truppenarten mit ihren ſo verſchiedentlichen Entwickelungen auf den Schachbrete in Kopie verwirklichet werden können, ſo iſt es ſchon zureichend, daſs bei beiden dem Schachſpiele und dem wirklichen Kriege die Theorie des Verfahrens im Weſentlichen dieſelbe iſt. — Was man im Groſsen zur Ausführung braucht, iſt nicht allezeit im Kleinen anwendbar, noch nöthig.

Scheinbarer dürfte ein andrer Einwurf gegen die bisher vorgetragene Vorstellung seyn, der nemlich, dafs der Spieler auf seinem Brete eine bestimmte Anzahl von Figuren, und zwar auf beiden Seiten eine gleiche Anzahl unter gleichen Bestimmungen vor sich habe; da doch im Kriege dies nicht allemal so angetroffen werde, vielmehr fast allezeit eine Ungleichheit statt finde, und oftmals selbst die Bestimmungen der einzelnen Bestandtheile des Ganzen nicht so ganz dieselben seyen. — Allein auch dieser Einwurf verschwindet, so bald man nur etwas in den Geist und Gang des Spiels eingeweihet ist. Es sind ja nicht leicht von beiden Seiten gleich viel Figuren in Thätigkeit, viel weniger gerade dieselben auf beiden Enden, am wenigsten aber in ein und eben derselben Lage und Richtung — Und gewinnt der Spieler seine Parthie durch die Menge der Figuren, oder durch die angenommene Lage und Richtung derselben, die sich durch die Güte des Plans bestimmt? — Oder ist es nicht eben so im Felde? da kommen ja nicht alle Truppen zur Handlung. Mehrentheils entscheidet sich vielmehr der Sieg des einen Theils über den andern, durch einen meisterhaften Gebrauch weniger Truppen.

Es liefsen sich, wenn es nöthig wäre, die bisher angestellten Betrachtungen, die dahin abzwecken sollten, um zu zeigen, oder doch

wenigstens durch einige Winke anzudeuten, wie das Schachspiel, als eine Schule des künftigen Feldherrn und jedes Anführers im Kriege, zur Entwickelung kriegerischer Ideen und kriegerischen Scharfsinns die beste Gelegenheit und Uebung an die Hand gebe, viel weiter auseinander führen. Vielleicht wird alle weitere Ausführung dieses Gegenstandes durch die Bemerkung überflüssig, dass der grosse Friedrich ihn selbst entschieden hat. Seiner ausdrücklichen Bemerkung nach werden die evolutions militaires dem Verstande durch nichts so anschauend dargestellet, als durch das Schachspiel. Die Puppen, sagt er, werden Soldaten, welche sich nach unsern Willen in thätige Bewegung setzen, und die nach taktischen Regeln entworfene Stellung derselben bei ihren Operationen, gleichen den Schlachtordnungen unserer Armeen.

Dass der Spieler des Schachspiels sich vermöge der Aehnlichkeit des Verfahrens auf eine ganz kriegerische Art beschäftiget findet, und dieses schöne Kriegsspiel also dem jungen Krieger als die beste Uebung zu empfehlen ist, das wäre bei allen dem ein viel zu beschränkter Gesichtspunkt, aus welchen man dasselbe in Rücksicht seines Werthes und Nutzens darzustellen hat. Es sind im Allgemeinen noch viel ausgebreitetere Ansichten, welche dieses Spiel zugleich allen denen empfehlbar machen, die

von dem Stande der Krieger noch so weit entfernt sind — Uebung der Verstandeskräfte, insonderheit des Scharfsinns und der Gegenwart des Geistes, Erweckung einer edlen Entschlossenheit, Dreistigkeit und Beherztheit, Stärkung des Gemüths zu kaltblütiger und bedächtlicher Fassung in Gefahren und beim Wechsel der Umstände des Lebens, Erheiterung der Seele nach ernstern Beschäftigungen und selbst Erholung der durch die Arbeit geminderten körperlichen Kräfte, um hernach zur Wiederholung der Geschäfte desto munterer und geschickter zu seyn — vor allen Dingen aber endlich die vortreffliche Eigenschaft dieses Spiels, dass es so ganz und gar dem Glücksfall nicht unterworfen ist. — Ssokeiker fasset alles dieses in einer Stelle seines Buchs in wenig Worten zusammen. „Ich begreife nicht, sagt er, wie jemand ein schöneres Spiel wählen könnte als das Schachspiel, da dasselbe in Betrachtung seines Nutzens einen so mächtigen Vorsprung vor den Nerdspiel e) hat. Man gewinnt da-

e) Nerdspiel نرد ist das Bretspiel. Thomas Hyde hat von diesem und den übrigen bei den Morgenländern vorzüglich im Gebrauch seyenden Spielen eine eigne gelehrte Abhandlung geschrieben, welche sich in seinem Werke de Ludibus Orientalium befindet.

dadurch, bei einem angenehmen Streit der Verstandeskräfte, Scharfsinn und Uebung im Nachdenken; der furchtsame und beherzte Mensch wird gestärkt, ermuntert und standhaft; es leitet zur richtigen Erkenntniss des Kriegswesens; es zeiget den Weg, wie einer mittelst mannichfaltiger Anschläge und vester Grundsätze denen im Leben vorfallenden Geschäften vorzustehen habe. Es ist zugleich ein Spiel, das alle Glaubige spielen dürfen, ein Spiel, worauf von jeher und mit Recht alle grosse Fürsten und Könige ihre ganze Sorgfalt gerichtet haben. „ —

Παιδια του πονου ἡδυσμα, sagt Plutarch, „Spiel ist die Würze (der Honig das Salz) der Arbeit.„ Kein Spiel trifft der Ausspruch des Weisen wol mehr, als eben unser Schachspiel, und wenn er es gekannt hätte, würde er es ganz zuverlässig zur Bestätigung seines Satzes namentlich angepriesen haben. Denn alle übrige Spiele, die wir kennen, sind gemeiniglich nur Glücksspiele, bei denen man die vornehmste Absicht im Gewinn zu erreichen suchet. Ganz anders ist es mit unsern Schachspiel. Es ist dem Glücksfall in mindesten nicht unterworfen, da alles vom Verstande des Spielers und seiner eignen Willkühr abhänget, und er seine Parthie nicht anders als durch Nachlässigkeit, mindere Aufmerksamkeit oder die Ueberlegen-

heit seines Gegners an Talenten und guter Ausführung der gefaßsten Plane zu verlieren im Stande ist. — Hier sei es mir erlaubt die oben angedeutete Stelle des alten Buches **Khosri** zu geben.

„Es ist der Fall nicht möglich, daſs im Schachspiele, welches die Araber schathrandsch zu nennen pflegen, der Schwächere den Stärkern überwinde, weil bei diesem Spiele Wechsel des Glücks und Unglücks schlechterdings nicht Statt findet, wie es etwa im Kriege zweier Könige gegeneinander wohl der Fall seyn kann. Denn die Triebadern des Schachspielkrieges liegen offen am Tage, und man weiſs einmal, daſs hier blos der verständige Mann durch seine mit Klugheit vollbrachten Züge sieget, und im geringsten keine Ursache von aussen zu fürchten hat.„ —

Bei so grossen Vorzügen seines Werthes fordert das Schachspiel eine nicht geringe Aufmerksamkeit aller derer, die es gut spielen wollen. Dieses Streben dürfte aber von Rechtswegen nie in heftige Leidenschaft des Unwillens oder des Zorns ausbrechen, wie es bei einigen Spielern zu geschehen pfleget. Daher auch die Spanier im Sprichwort zu sagen pflegen, dieses Spiel sey para deflegmar un hombre (einem das Flegma zu nehmen) — Aber unermüdete Uebung in diesem Spiel erreichet zulezt unfehlbar den

obberührten Zweck, das Gemüth zu kaltblütiger und bedächtlicher Fassung zu gewöhnen, und so den wirklichen grossen Spieler zu bilden, dessen dieser schöne Zeitvertreib werth ist.

Weil das Schachspiel sich so vortheilhaft vor allen übrigen Spielen hervorzeichnet und des mancherlei Nachtheils auf keine Art fähig ist, den andre Spiele sehr oft nach sich ziehen: so hat es von jeher bis auf den heutigen Tag sich in einem Ansehn und in einer allgemeinen Würdigung und Schätzung erhalten, welche man gewiss von keinem andern Theile rühmen kann.

Wenn nach den Zeugnissen des du Cange in seine Glossario unser Spiel den Mönchen des Mittelalters verschiedentlich hart untersagt war, so geschahe dieses aus keinem deutlich erkannten Grunde, aus blosser Vermischung dieses Spiels mit andern, mit einem Worte, weil die Obern das schöne Spiel nicht kannten, als dem Namen nach. Wenn Iohann Huss, jener berühmte Zeuge der christlichen Wahrheit, den Zeitverlust über diesem Spiel, und die dabei ihm unvermeidlich gewordene Gefahr in aufbrausende Hitze zu gerathen, im Gefängniss beweinet, so entschuldige man dieses mit der hypochondrischen Schwehrmuth des Unglücklichen. — Wenn

Iakob I. König von England, seinen Sohn Karl den I. ernstlich vom Schachspiel abzuhalten suchte, es aber gleichwohl selbst mit Leidenschaft zu üben pflegte, so war dies unbedingte Vatergrille. Daſs es Louis IX. Konig von Frankreich gar durch ein eigenes Edikt untersagte, das war miſsverstandne Politik. —

Was sind diese wenigen Beispiele einer scheinbaren Verachtung des Schachspiels, gegen die Menge derer, welche wir für sein unbeschreibliches Ansehen bei allen Völkern der Erde, die es kennen lernten, aufzustellen im Stande sind? Die Morgenländischen (Muhhamedanischen) Rechtsgelehrten haben das Schachspiel allezeit als dasjenige betrachtet, was nach ihrem Gesetze ohne Einschränkung erlaubt sey; dahingegen alle übrige Spiele (so sehr man auch hierinne im gemeinen Leben wieder das Gesetz zu sündigen kein sonderliches Bedenken trägt), meist unbedingt verboten sind. Die einzige Erinnerung, welche von der strengen Parthie gemacht worden ist, betrifft die Figuren oder Steine, daſs ein Rechtgläubiger sich keiner Bilder oder eigentlicher Figuren, sondern bloſser kleiner Blöcke und ungeformter Stücke bedienen solle. — *f)*

f) *O gewiſs, ihr Glaubigen* heiſst es in dem Kapitel des Kur'ans von Muhhammed, welches *der Tisch* betitelt ist, *der Wein, das Glücksspiel, die Bilder und die Pfeilverkündigungen* (die Pfeile, durch deren Gebrauch zukünftige Dinge entdecket wer-

Wie sehr das Schachspiel bei allen orientalischen Völkern, besonders aber den Persern, Arabern, Türken, Mungalen, Tatarn, Indern, Sinesern — zu allen Zeiten, seit seiner ersten

---

den sollen) *sind Greuel, Werke der Satthans. Verabscheuet sie und es wird euch wohl geben.* Das ist die Stelle auf welche sich das Verbot der Spiele im muhhammedanischen Gesetze gründet. Muhhammed, wie ihn auch seine Ausleger gar wohl verstanden haben, verbietet blos die *Glücksspiele* (*Elmeisir* الميسر) worunter zugleich alle Spiele gehören, wobei es auf ein Versprechen, eine Verpfändung, ein Gelübde etc. ankömmt, und die *Bilder* (*El'enzâl*) das ist alle bildliche leicht zu abergläubischen oder abgöttischen Ideen verführende Figuren. Ob man die Figuren des Schachspiels und ähnliche so ganz füglich hieher gerechnet hat? darüber scheinen selbst die vornehmsten Ausleger des muhhammedanischen Rechts nicht vollkommen einstimmig zu denken, indem mehrere derselben unter jenen *Bildern* nicht dergleichen Spielfiguren, sondern aufgestellte Bildsäulen, und gemahlte Menschen oder Thiergestalten, besonders, wenn sie der Verehrung wegen da sind, verstehen wollen — Daß die Glaubigen Unrecht thun, wenn sie in Eifer über dieses Spiel das Gebet und den Gottesdienst vergessen, ist eine Erinnerung der Ausleger, die den Gebrauch des Spiels selbst nicht einschränkt, da auf solche Art jede gute Sache gemißbraucht werden mag. Darüber erklärt sich auch *Ssokeiker* umständlicher, welchen *Hyde* anführt. Die *Perser* und überhaupt alle Muhhammedaner von

Erfindung bis anjezt, gebräuchlich und beliebt gewesen ist, das bezeugen eine Menge älterer und neuerer Schriftsteller, und fast alle Reisebeschreibungen in jene Länder. Einzelne Vorführungen der Zeugnisse dürften zweckwidrig seyn, da solches an sich durch die Folge zur Gnüge erhellen wird. —

Aus dem Orient, und zwar zunächst, wie es scheint, aus der Türkei, ist das Schachspiel nach Europa gekommen, und ist von allen europäischen Nationen jederzeit eben so eifrig betrieben worden, als im Morgenlande selbst. Die Gothen und die Schweden sollen vor alters im Gebrauch gehabt haben, diejenigen, welche um ihre Töchter angehalten, vorher in Belang ihrer Geschicklichkeit im Schachspiel auf die Probe zu stellen, um hieraus ihren Verstand und ihren Gemüthscharakter zu erforschen. Die Russen haben es immer mit grosser Fertigkeit gespielet. In Dännemark, Schweden, Norwegen, Deutschland, Spanien, Frankreich, England und allen übrigen Ländern Europens war und ist

der Sekte der Schiiten sind in Rücksicht der Spiele nicht so gewissenhaft als die Türken und Araber, wiewohl auch die leztern, nach Herrn Niebuhrs Meinung, sich zum Schachspiel nicht sowohl des Verbots wegen keiner bildlichen Steine bedienen, als vielmehr weil es ihnen an geschickten Künstlern fehlet, die solche arbeiten. S. Reise nach Arab. I. p. 171.

es ein allgemeines Spiel, dem es nie an Verehrern und Bewunderern gefehlet hat. Die Italiener haben sogar die Fortsetzung eines angefangenen wichtigen Schachs zuweilen bei ihrem Tode testamentlich an die Hinterlassenen übergeben, als z. B. der Vater dem Sohne, der sterbende Sohn dem noch lebenden Vater. Die Engländer sind noch jezt die interessantesten Schachspieler, da sie das Spiel zugleich durch angenehme Bemerkungen und Gespräche über den oder jenen Zug unterhaltender zu machen pflegen. Doch behauptet Hyde, dass die ältern Engländer diesem Spiele noch weit ergebner gewesen seyn, als seine Landsleute, zu seiner Zeit. Ietzt würde er dieses vielleicht nur mit mehrerer Einschränkung sagen können. — Der Eifer der Engländer für dieses Spiel muss inzwischen vor alters ganz vorzüglich gewesen seyn, welches sich daraus schliessen lässet, dass der königliche Fiskus vom Schachspiel benannt ist, und dass viele alte englische Familien ihre Wapen und Insignien von eben diesem Spiele entlehnet haben. Die englischen Seeoffiziere finden bei ihren langen Seereisen die unterhaltendste Beschäftigung darinne, Schach zu spielen, und in den grossen Städten des Reichs wird kein Kaffeehaus angetroffen, wo der Wirth nicht wenigstens Ein, mehrentheils schön ausgearbeitetes Schachspiel, für seine Gäste bereit hält.

Auch hat man bemerkt, dafs es faſt in keinem Lande mehrere und geübtere Schachſpielerinnen gebe, als in England. Nicht weniger erklärte Freunde des Schachſpiels ſind ſeit den älteſten Zeiten her die Schotten und Irländer, ſo daſs beſonders bei den leztern zuweilen ganze Erbſchaften von der glücklichen Ausführung eines Schachſpiels abhängen. Bei dieſen Irrländern war das Schach, wen wir ihren Chroniken Glauben geben, zur Zeit ihres Königs Cahir-more (gegen Iahr nach Chriſtus 177) bereits in Uebung, und der genannte König ſoll ſeinem Nachfolger eine groſse Anzahl Schachſpiele hinterlaſſen, die Nation ſelbſt auch einen General-Aufſeher über die Spiele, als eine eigne Staatsperſon unterhalten haben — In Frankreich iſt dieſes Spiel bei der neuen Staatsumänderung als ein vornehmlicher Gegenſtand nöthiger Berichtigungen in Betrachtung gekommen, wie wir zu ſeiner Zeit mit mehrern erörtern wollen. In Deutſchland iſt das Schachſpiel ohngefähr erſt um die Mitte des ſechzehnten Iahrhunderts in gröſsere Aufnahme gekommen. Vorher herrſchte noch zu ſehr der allgemeine Hang der Nation zu rauſchenden Vergnügungen, worunter beſonders Tanz, Muſik, Fechten, und Kartenſpiele hervorſtachen. Daher auch die Geſchichte des Ritterweſens die Beiſpiele vom Gebrauch des Schachſpiels aus der

Mitte des franzöſiſchen, engliſchen und übrigen Ritterkoſtumes hernehmen muſs. — Nun iſt ſeit Anfang des achtzehnten Jahrhunderts dieſes ſchöne Spiel deſto allgemeiner und beſonders in den Handelsſtädten eingeführt. Die Europäer haben endlich das Schachſpiel auch in Amerika und auf den amerikaniſchen Inſeln vorgefunden. Ob alſo vielleicht die dortigen Einwohner daſſelbe unmittelbar aus einem Verkehr mit dem Orient erhalten haben?

Merkwürdig iſt das Anſehn des Schachſpiels bei einzelnen Familien. Der engliſchen alten Häuſer, die ihre Wapeninſignien vom Schachſpiel führen, iſt weiter oben ſchon Erwähnung geſchehen. In Irrland, wie Hyde bezeuget, ſind hohe Häuſer anzutreffen, welche ganze Landgüter und Gebiete allein unter der Sanktion beſitzen, daſs jährlich eins das andre dieſer Häuſer auf dem Schachbrete beſiege, wobei das Siegende jedesmal ſich im Beſitz behaupten ſolle. Die Sache wird mit ſolchem Ernſt betrieben, daſs zur Bewährung, Entſcheidung und Handhabung des Rechts jedesmal ein öffentlicher Notarius beordert wird, der das Protokoll dabei zu führen hat. Die Erben der Beſitzer haben es aber wieſslich ſo eingeleitet, daſs dieſes Spiel unter des Notarius Aufſicht alle Jahre einmal vorgenommen wird, und jedesmal nur ein Zug geſchiehet, mit Verſparung des Gegenzugs aufs andre

Iahr, da dann natürlich ein und dasselbe Spiel wohl 100 Iahre zu dauren fähig ist. —

Fast noch merkwürdiger ist es, daſs einzelne ganze Ortschaften ihre ewige Stärke im Schachspiel suchen, und solches daselbst gleichsam erblich geworden ist. Es giebt auch in Deutschland nicht nur ganze Familien, welche das Schachbret, oder einzelne Steine desselben auf ihren Wapen und Siegeln führen, sondern auch einige Oerter, wo diese Dinge in den Stadtwapen anzutreffen sind. Dahin gehöret, nach Matthäus Dressers Berichte g) die Stadt Rochlitz, welche den Roch im Schilde führt, und ehemals verpflichtet gewesen seyn soll, ihrem Bischoffe bei seiner Investitur ein ganz aus Silber verfertigtes vollständiges Schachspiel zu verehren. Ein andres solcher Art ist Schachstädt, ein Flecken, welches von einem Herzoge von Braunschweig und Lüneburg, seinem Landesherrn, besondre Freiheiten unter dem Geding erhalten, daſs jeder Hausvater daselbst gehalten sey, ein Schachspiel in seinem Hause zu haben, und jeden Fremden zum Spiele aufzufordern. So sind auch die Bauern des Dorfes Ströp-

g) Er schrieb eine sächsische Chronik. 1596. Fol. eine *Isagoge Historica* u. a. m. Ich habe nichts davon bei der Hand, und kann die Stelle also nicht genauer angeben. Die Sache selbst ist wohl ausser Zweifel.

cke, in Halberstädischen, im Schachspiel sehr erfahren. Dieses sind die vornehmsten derjenigen Oerter, welche man verstehen muss, wenn die Schriftsteller über das Schachspiel, von gewissen im Wendischen und unter preussischbrandenburgischer Oberherrschaft liegenden Dorfschaften reden, deren Bauern so gewandt in diesem Spiele seyen, dass sie auch mit den geübtesten Schachspielern, die bei ihnen durchreisen, sich in Parthien einlassen, auch wohl merkliche Summen aufs Spiel setzen, wobei sie aber sich vorbehalten, dass jederzeit dem spielenden Bauer ein andrer seiner Nachbaren und Landsleute zur Seite stehn, und falls dieser ihn in einem schädlichen Zug begriffen bemerkt, dass bekannte Nachbar mit Rath zurufe. — Einige Städte in Spanien hatten es wenigstens vormals auch im Gebrauch, sich des Schachspiels mit besondern Ernste zu befleissigen und einander zu einem Kampfe darinne aufzufordern.

Kaufleute, welche das Schachspiel um gewisse Summen zu spielen pflegen, haben es oft von Messe zu Messe fortgesezt; und haben solche reisende dänische, schwedische, deutsche, türkische und russische Handelsleute zuweilen auf diese Art Jahre lang an einer Parthie gespielt, indem sie jedesmal nach geendigter Messe die Lage des Spiels von einem Notarius urkundlich und unter Insiegel auffsetzen und ver-

wahren lassen, damit das Spiel auf die nächste Messe ohne weitern Anstoss fortgesezt und so nach und nach beendiget werden konnte. Man will auch Beispiele haben, dass andre, besonders Venetianer und Kroatier, wegen zu weiter Entfernung von einander, eine angefangne Parthie durch Briefe zu Ende gebracht haben — ein sehr beschwerlich und langwieriges Spiel! denn so mancher Zug, so mancher Brief. — Es versteht sich von selbst, dass bei dieser Art, Schach durch Briefe zu spielen, die Felder des Schachbrets mit Nummern bezeichnet sind.

Von den Isländern meldet Purchas in seinen Reisen, dass sie aus Eifer für dieses Spiel, sogar in der Nacht im dem Bette Schach zu spielen pflegten, wobei sie sich von ihren Bedienten das Licht halten liessen.

Endlich haben auch Blinde sogar, oder Sehende entweder mit verbundenen Augen, oder hinter dem Rücken, oder im Verborgenen Schach zu spielen verstanden, welches unter die seltnen Kunststücke gehöret und zugleich beweiset, mit welchem Ernst, mit welchem Fleiss und mit welcher Kunstfertigkeit man zu allen Zeiten auf dieses vortreffliche Spiel seine Aufmerksamkeit gerichtet habe. Der durchlauchtige Schriftsteller vom Schach, Gustavus Selenus, erzählet, dass ums Iahr Chr. 1400 ein gewisser Mangiolin aus Florenz gelebet

habe, der es in diesem Spiel so weit gebracht, dass er aus dem Gedächtniss, ohne im geringsten auf das Spiel selbst zu sehen, gegen jeden Schachspieler Parthie mit den besten Erfolge unternommen habe. Er habe sich dabei einer Mittelsperson bedient, welche die von ihm befohlnen Züge und Gegenzüge blos mechanisch haben thun müssen. Derselbe Schriftsteller, führt auch ein andres ähnliches Beispiel aus Giovanni de Villa an, wie ein gewisser Türke, ein grosser Meister im Schach, zu Einer Zeit auf drei Schachbreten zugleich gespielet, und zwar mit den grösten Schachspielern zu Florenz, so dass er mit zween davon aus dem Kopfe, wie man zu reden pfleget, mit dem Dritten aber auf ordentliche Weise vorm Tische gespielet, jener beiden ihr Spiel gewonnen, dieses leztere aber verlohren habe *h*).

Der oben schon angeführte Ssokeiker *i*) erzählt auf Aussage des Elschâfe'i,

h) Die Stelle lautet: *In questi tiempi (nel anno di Cristo 1266) venne in Firenze un Saracino, che avea nome* Buzecca, *grandissimo maëstro di giuocare a Scacchi, e in su'l palagio del Popolo, dinanzi al Conte Guido Novello, giuocò ad un' ora tre Scacchieri, co' migliori Maëstri di Scacchi di Firenzi, giuocando con due à mente, e coll' terzo à veduta: e i due giuochi vinse, e'l terzo fece tavola; la qual cosa fu tenuta gran maraviglia.*

i) Er war wie *Hyde* bemerkt Redner an der Hauptmoschee zu *Hhaleb* (Aleppo in Syrien).

dafs ein gewiffer Ssa'îd bin Dfchobeir Schach gewöhnlich hinter feinem Rücken zu fpielen pflegte, welches um fo gewiffer fei, da auch der glaubwürdige Elbeihakî daffelbe von Elhhâkim, von El'azem, von Elrabî'a beftätige. Anderwärts fügt er hierzu zu fernerer Beftätigung folgendes: „Es gedenket," fagt er, der Scheich Abû Ifshhâk in Elmohaddab in dem Buche der Zeugniffe (Kitâb elschehâdât) dafs Ssa'îd bin Dfchobeir fein Schach rückwärts gefpielet habe. Auch erzählt Elzalâhh elzafedî in feinem Kommentar über des Thoghrâi Lamifches Gedicht, dafs er in Egypten einen blinden Soldaten Namens Alâ eddîn gekannt, welcher ohngeachtet feiner Blindheit dennoch mit vielen grofsen und reichen Leuten fpielte, fie fchlug und mât machte. Mir hat an diefem Manne befonders gefallen dafs er beftändig, indem er fo vor dem Schachbrete fafs, mit allerhand Gefpräche und Erzählungen unterhielt, bald Verfe deklamirte, bald Anekdoten und kleine fonderbare Gefchichtchen zum Beften gab, auch fich wohl nebenher in unfre Gefchäfte mifchte, zuweilen vom Spiele abgieng, natürliche Bedürfniffe zu befriedigen, denn wieder kam, und bei allen dem in feinem Thun ganz ungeftört und gegenwärtig blieb. fo wunderbar diefes zu feyn fcheinet,

so können es zu Kâhira *k*) alle Schachspieler bezeugen." Es dörfte nicht unangenehm seyn, die übrigen von Ssokeiker angeführten Beispiele und Bestätigungen von solchen Spielern, auch noch mitzunehmen.

„Elzafedî, in obgedachten Buche, meldet noch folgendes: Ein andermal, spricht er, sehe ich zu Damasck *l*) im Jahr der Flucht 731. (Chr. 1330.) einen gewissen Nisâm den Perser *m*) welcher im Beisiz des Doktor Schemseddîn Schach spielte, ohne darauf zu sehen. Das erstemal hatte ich diesen Mann spielen gesehen mit den Stadtfysikus, demSchaich Amîn eddîn Ssoleimân. Er spielte rückwärts und gewann richtig sein Spiel. Wir hatten nicht einmal eher bemerkt, dass er spielte, als bis er ein Schâhmât mit dem Elefanten ankündigte; ja wir hatten bevor er sich mit dem Ausruf Mât gegen uns zukehrte, ihn selbst nicht einmal gesehen. Er soll, wie man uns erzählet hat, oftmals abwesend über zwei Schachbrete zugleich befohlen haben. Es hat mir dieses auch unser Elmulla Bedreddîn Hhassan Bin 'Alî elghâsî erzählet, dass er selbst ihn auf zwei Schachbreten hinterm Rücken und zugleich auf einem dritten

k) Cairo in Egypten.
l) Damascus in Syrien.
m) نظام العجمي.

vorwärts und mit sehenden Augen spielen und auf allen dreien das Spiel gewinnen gesehen habe. Die Wahrheit dessen mag der Erzähler verbürgen. Schemseddîn rief diesen Spieler vors Bret, dass er seine und des Gegners Steine setzen sollte, wie sie zuletzt gegen einander gestanden hatten, und er stellte sie richtig als ob er mit Augen gesehen hätte. — Zu den Zeiten der Regierung Ssoleimans reisete ein gewisser blinder Mann aus Nedsched gebürtig *) in Gesellschaft einiger vornehmen Leute nach Constantinopel. Es war so seine Art, immer sich zu den Grossen im Staate und Vornehmen zu gesellen, und mit ihnen Schach zu versuchen. Einstmals nun spielte er mit dem höchstselig verstorbenen Grossvisir Ibrahim Bascha. In während sie über den Spiel begriffen waren, trat, ohne dass ers wusste, der Grossherr Ssoleiman ins Zimmer, und zwar ganz unerwartet. Der Grossherr winkte gleich beim Eintritt, dass man ruhig sitzen bleiben und sich über dem Spiel durch seine Ankunft weiter nicht stören lassen sollte. Der Blinde ward die hohe Gegenwart erst inne, da der Scherz und das

*) Nedsched ist die Landschaft Arabiens, welche Jemen von Tehâma und das arabische oder babylonische Irâk von Syrien scheidet. S. Altes- und Neues- Vorder- und Mittel - Asien, B. I. (Leipz. 1795.) S. 331. *Büschings* Erdbeschreibung von Asien, S. 564.

das Gelächter zu sehr überhand nahm; welches denn Gelegenheit zur Verwunderung gab. Hernach nahmen ihm Sr. Majestät stillschweiges den Springer weg. Sobald aber der Blinde einen neuen Zug thun wollte, wußte er, daß ihm der Springer fehle. Hätte mir sagte er, irgend ein Unterthan den Springer geraubet, so wollte ich ihn ungesäumt bei dem zeitigen Chalifen verklagen, da es aber der Chalif selbst gethan hat, was kann ich machen, als Geduld tragen und mich zufrieden stellen, wenn ich denn überwunden bin. — Der Ssulthan und die Umstehenden erstaunten und meinten, er müsse dennoch etwas sehen können. Sr. Majestät befahlen dahero', daß ihm die Augen fest verbunden würden, ihr Erstaunen war aber desto grösser, als er demohngeachtet so gleich wußte, was man ihm entwendet hatte. Sr. Majestät bestimmten ihm, zum Zeichen ihres Wohlgefallens, täglich 20 Dirhem *o*) von 'osmannischen Schlag, welche er aus der Zolleinnahme der Stadt Kâhira ausgezahlt erhielt. *p*) Ich habe diesen Mann im

---

o) *Dirhem* oder *Drachma* ist eine arabische Silber-Münze. Man sehe Abdallatifs Denkw. von Egypten. (Halle in Verlag des Weisenh. 1790.) S. 85. *Tychsen Introductio in rem numariam Muhammedanorum*, *Rostock* 1794. p. 8.

p) Hier hört dasjenige auf, was *Elzafedi* erzählt, und *Ssokeiker* selbst fährt weiter fort. Aus den fol-

Jahr 964. oder 965. (Chr. 1556. 1557.) zu Damaschk gesehen, wo er als ein sehr angenehmer lustiger und scherzhafter Gesellschafter beliebt war. Er konnte den Kur'an auswendig und wusste gute Gedichte zu deklamiren. Ich meine auch, dass er noch izt zu 'Kâhira an Leben ist. Gott weiss es am besten. Ein ähnliches Beispiel habe ich im Jahr 970. (Chr. 1562. in der Gegend von Tripolis in Syrien q) gesehen. Dahin kam ein Grieche Namens Jussuf Tschelebi, glaublich ein Sohn des Proviant-Meisters zu Konstantinopel. Er war weit umher gereist in Indien, Persien und Jemen, r) und hatte viele Reiche gesehen. Das Schachspiel, welches er bei sich führte, hatte sehr grosse Steine. Wenn er diese aus dem Beutel, worin sie aufbehalten waren, herausgenommen, und geflissentlich unter einander gemischt hatte, liess er sich die Augen verbinden, dass er die beiden Schlachtordnungen des Schachbretes blos durchs Betasten unterscheiden konnte. Hierauf stellt er die Figuren, jede auf ihr gehöriges Feld und verfehlte dabei

genden Jahrzahlen erhellt, dass Ssokeiker in der zweiten Hälfte des 16ten Jahrhund. gelebet hat.

q) *Tharablys*. S. *Büsching's* Asien (Erdbeschreib. Th. V. Abth. 1.) S. 323. f. *Wahl's* Vorder- und Mittel-Asien, B. I. S. 312.

r) Das glückselige 'Arabien. S. *Büsching* l. c. S. 641. ff. Meine Geschichte Vorder- und Mittel-Asiens, B. I. S. 337. ff.

so wenig etwas als ein Sehender. — Sodann ging er mit den Vornehmsten, die zugegen waren, ein Spiel an; betastete seine und seines Gegners Steine, und ergriff ohne Irthum den Stein, mit welchem er ziehen wollte. Er hub ihn so geschickt aus seiner Stelle in die Höhe, daſs das Schachbret nicht gestört wurde, und und sezte ihn eben so wieder dahin, wo er ihn auch bei sehenden Augen würde hingebracht haben. Diesen Versuch hat der Mann in meiner eigenen Wohnung mehr als einmal wiederholt und ich habe keinen gesehen, welcher ihn überwunden hätte. Eben auf diese Weise sahe ich im Jahr 975. (Chr. 1567.) zu Constantinopel, da ich mit dem Scheich Schibâb eddîn Ahhmed Bin Jussuf aus Egypten Bekanntschaft machte, daſs er auf meinem Zimmer gegen jeden Spieler Schach mit abgewendetem Gesichte spielte, und so oft er dieses that niemals überwunden ward. — Er zählte uns auch wenn wir es verlangten, die Steine nach ihrer jedesmaligen Lage auf, als ob er sie zuvor gesehen hätte.

Nach Hyde's Bemerkung soll, wie ihm berühmte Augenzeugen erzählet haben, zu Genf an die Kirche des heiligen Petrus, ohngefähr ums Jahr 1668. ein gewisser blinder Mann Namens Seve, berühmt gewesen seyn, welcher, ob er gleich von Geburt an mit Blind-

heit geschlagen gewesen, doch alle und jede Sehende in dem Spiele aux Merelles s) überwunden habe, und zwar schon in seinen vierten Lebensjahre. Man hat ihn nur schlechthin den blinden Genfer genannt.

Doch wir wenden uns wieder zu den Sehenden, für welche unser Spiel eigentlich erfunden ist.

Indem das Schachspiel die vortreflichste Uebung der Verstandeskräfte gewährt, und so mannigfaltige unbestreitliche Vorzüge vor allen übrigen behauptet, auch insonderheit, wie oben erörtert worden ist, seinen grossen militärischen Werth hat: so ist es auch von jeher bei vielen Fürsten und Grossen des Morgenlandes sowol als der Abendländer ganz vornehmlich angeschrieben und beliebt gewesen, und ist's gleicherweise noch heut zu Tage.

Die Anna Komnena erzählt t) von ihrem Vater den Kaiser Alexis, dass er, um

s) Das Spiel der Kinder *Jeu des Merelles* geschieht mit Steinchen, welche mittelst des Fusses über gewisse auf die Erde abgezeichnete Striche hin, ausgeschleudert werden. Ein ähnliches Spiel scheint dasjenige unserer Kinder in Deutschland zu seyn, was mit Pfennigen geschiehet und von ihnen *anschlagen* genannt wird.

t) *Anna Komnena* war ein gelehrtes und geistreiches Weib der Mittelzeit, die älteste Tochter des Byzantinischen (Konstantinopolitanischen) Kaisers *Alexis Komnenus* des *Alten* und der *Irene*. Sie

die Sorgen zu zerstreuen, welche ihn so oft unruhige Nächte verursachet, mit einigen seiner Vettern, die er um sich hatte, Schach zu spielen gewohnt gewesen sey.

Der in der Geschichte so bekannte Weltstürmer Tamerlan (Timur mit dem Beinamen Lengk, d. i. der Lahme) *u*) erfand selbst ein erweitertes Schachspiel, wovon ich zu seiner Zeit das nöthige beibringen werde. Er führte auf seinen Zügen ein prächtiges Schachspiel mit sich, worauf er vor jeder Unterneh-

---

schrieb in 15 Büchern die *Geschichte der Regierung ihres Vaters*, (Jahr Chr. 1081 — 1118.) unter der Aufschrift Ἀλεξίας in einem guten attischen Griechisch. Wir haben mehrere Ausgaben von diesem Buche, z. B. die von *Poussin* mit lateinische Uebersetzung. Paris 1651. Fol.

u) *Timûr* war der Stifter der zweiten mongolischen Monarchie. Er war der erfahrendste und glücklichste Feldherr seiner Zeit. Die Geschichtschreiber pflegen den Anfang seiner Grösse und Macht auf das Jahr der Flucht 771. (Chr. 1369.) zu bestimmen. Seiner Geschichte ist ein sehr weitläuftiger Artikel bei D' *Herbelot* gewidmet (*Bibliotheque Orientale*, Tom. III, p. 500 — 521.) die Morgenländer haben vornehmlich zwey gelehrte Biografien dieses Siegers, Die eine ist von *'Arabschâh* und die andere von *Scheref eddin 'Ali* aus Jesd. Man kann darüber mehreres finden in meiner Geschichre *des alten und neuen Vorder- und Mittel-Asiens*, B. I. S. 170 und 177 f.

mung mit seinen Generalen zu spielen pflegte, um die Gründe seines Vorhabens auf anschauliche Weise mit ihnen überlegen zu können. Seine vornehmster Spieler waren Ibn 'Okeid, Sîn aus Jesd, und 'Alaeddîn. Der leztre war in diesem Spiele so erfahren und geübt, dass er rasch weg, ohne über die Züge nachzudenken, spielte und dennoch auch die besten Spieler überwand. Das ist wahr! sagte einst Tamerlan zu ihm, du bist der Einzige in Regierung des Schachspiels, und ich der Einzige in der Staatsverwaltung. —

Der sechste Chalîf aus dem Hause der 'Abbâsiden El Amin war dem Schachspiel so ergeben, dass er oft die wichtigsten Staatsgeschäfte darüber vernachlässigte. Elmakhin in seiner Ssarakenischen Geschichte, x) erzählt dass, als die feindlichen Völker die Residenzstadt Baghdâd y) zu belagern im Begriffe waren und die Stadt bereits umringet hatten, dieser Chalif in seinem Schlosse mit einem Lieblingssklaven Namens Khûter ruhig Schach spielte, und da ihm einer seiner Räthe an die gegenwärtige Gefahr erinnerte, dem zur Antwort gab: Da'nî fekad lâhha lî âla Khûter Shâh mât, d. i. Lass mich, eben zeigt

x) S. *Vorder- und Mittel-Asien*, B. I. S. 161.

y) *Büsching*, Asien. S. 202. ff.

sich mir ein Schachmat gegen Khuter!

Der grosse Herrscher Ssulthan Mahhmûd Sohn des Ssubekhtegkin z) war beides, ein unüberwindlicher Sieger im Kriege, der viele Könige und Fürsten der Erde, jeden durch ein andres Stratagem, besieget hatte, und ein unvergleichlicher Sieger im Schach. Artig ist das Distichon, was ein persischer Geschichtschreiber, den Hyde anführet, aus dem persischen Dichter 'Anzarî a) aushebt:

Schatrandsch melikh bâcht melikh ba hesâr schâh
Her Schâhra binu'a digkûr Schâh mât khird.

D. i. Schach spielte der König, der König mit tausend andern Schâchs
Jeglichen unter ihnen macht' er Schâh mât auf wieder andre Weise.

---

z) *Ssubekhtegkin* ein tapferer General der Armee des Ssulthan *Nûhh* Gouverneurs der Provinz Ghasna, an die Stelle seines ehemaligen Herrn des *Alptegkin* — nachher Suverän. S. D' *Herbelot* B. O. *Tom III. p. 278. f.* Sein Sohn *Mahhmûd* wurde der erste Ssulthan der Dynastie der Ghasnawiden, im X und XI Jahrhunderte. S. *D' Herbelot B. O. Tom. II. p. 517. ff.*

a) Dieser Dichter war der Liebling des oben genannten *Mahhmûd*. Er hat daher in seinen Gedichten viele Lobeserhebungen dieses Herrn eingestreuet, und seinem Lobe mehrere eigne Epigrammen gewidmet. Er starb im Jahr 431. (Chr. 1039.)

Ein nicht so glücklicher schachspieler, aber ein eben so grosser Liebhaber dieses Spiels war der Chalif El Mâmûn. *b*) Er wunderte sich oft scherzhaft, dass er den Staat zu regieren verstehe und gleichwol die todten Schachsoldaten seinem Winke nicht gehorchen wollten.

Ich habe einige Beispiele aufgestellt, wie beliebt das Schach bei den Fürsten und Grossen des Orients gewesen ist — einige nur, denn es würde fast ins unendliche gehen, wenn man alle die Könige, Herrn der Erde und Grossen aufzählen wollte, die Kenner und Freunde des Schachspiels waren. Jezt will ich aus dem Abendlande nur die zwei grossen Namen Frie-

b) *El Mâmûm* der Sohn des Hârûn errafchid, siebenter Chalif aus den Hause des 'Abbass regierte vom Jahr Christus 813 bis 833. S. von ihm *Herbelot* B. O. Tom. II. p. 543. ff. *Richardson* Or. Biblioth. (von mir herausgegeben Lemgo 1790.) B. II. S. 199. f. Er war ein grosser Kenner und zugleich ein grosser Freund der Wissenschaften und schäzte die Gelehrten, denen er als Leuten von höchsten Range begegnete um alle seine Unterthanen zur Hochachtung für sie zu ermuntern. — *O tempora, o mores!* Was würde dieser Mäcenas sagen, wenn er heut wieder auferstände und sähe, wie äusserst selten gelehrte Männer zu den einträglichsten Würden in Staate gelangen — wie sie für ihr ganzes Genie, für alle ihre Aufopferung, wenn ihnen das Glück nicht eignes Vermögen verliehen hat, sich mehrentheils auf Lebenszeit mit einen Zeisigsfutter begnügen müssen.

drich und Josef nennen. Josef II. suchte besonders bei seinen Officiern und Staatsbedienten zur Verdrängung der verderblichen Glücksspiele, das Schach durch sein eignes Beispiel zu empfehlen. Er spielte es oft und gern und munterte bei jeder Gelegenheit zur Nachahmung auf. Der grosse Kauniz, Lascy, Laudon u. a. sollen fast zu leidenschaftlich Liebhaber des Schachspiels gewesen seyn, und waren ihres grossen Vorgängers hierin würdig. Der grosse Friedrich, dessen hohe Begünstigung des vortrefflichen Spiels weiter oben schon berührt ist, suchte die Thätigkeit seiner Krieger mit Eifer auf das Schachspiel hinzuleiten, ob er es selbst gleich als König nur selten zu spielen pflegte, weil er mit den Geschäften seiner Regierung zu überhäuft war. Er ist inzwischen bekannt, dass er es als grosser Meister spielte und dass er es als Kronprinz in Rheinsberg sehr oft und mit derselben Leidenschaft zu spielen pflegte, mit der sein vertrautester Freund, der General Fouquet für dasselbe beseelt war.

Schliesslich kann ich zur Empfehlung unsers Spiels wohl nichts wichtigers hiezu setzen, als die Würdigung und Vervollkommnung, die dasselbe durch den Eifer der scharfsinnigsten Gelehrten erlanget hat.

Ich will hier nicht die verschiedenen guten Schriften der orientalischen und europäischen

Gelehrten über dieses Spiel vorführen und beurtheilen, worunter das schöne Werk des Engländers Thom. Hyde, der Geschichte des Spiels wegen, einen vorzüglichen Rang behauptet. Ich werde auf diese Materie vielmehr in den folgenden zweiten Abschnitt kommen. Ich muss ohne jedoch die Namen zu wiederholen, die in vorhergehenden schon aufgestellt worden sind, blos ein oder des andere Beispiel anführen, welches zu einem Zeugniss dienen kann, wie eifrig das Schachspiel und mit welchem glücklichem Erfolge dasselbe von den scharfsinnigsten Köpfen betrieben und hervorgezogen ist.

Der Araber Elzûli *c*) war im Schach so geübt und fertig, hatte sich so sehr in dieses Spiel hineinstudirt, dass er gemeinhin nur der Schachspieler *d*) genannt wird. Du spielst ein Schach, pflegen die Morgenländer im Sprüchwort zu sagen, wie Elzûli. Man hat bei den Arabern mehrere besondere Anekdoten, die diesen Spieler betreffen. Z. B. ein gewisser grosser Herr hatte sich einen schönen Garten angelegt. Da er die bewunderns-

---

c) Sein ganzer Name war *Abubekber Muhhammed Bin Jahhja Bin 'Abdallâh Bin Elabbâss Bin Muhhammed Zûl Tekbîn.* Er begleitete das Amt eines Schreibers (oder Sekretärs,) und starb 336. (Chr. 947.)

d) *Elschathrandschi.* Dasselbe charakteristische Beiwort führte übrigens aus gleichem Grunde auch ein gewisser alter persischer Dichter.

würdige Schönheit dieses Gartens einstmals gegen einen seiner Tischfreunde priess und ihn fragte, ob ihn wol was vortrefflicheres in der Welt bekannt sey? erhielt er zur Antwort: Elzûlîs Schachspiel sey noch weit vortrefflicher anzusehen! — Oder als Elzûli sich einstmals bei dem Chalif Elmukhtefî e) in Gesellschaft eines gewissen Elmâwérdî (der Name bedeutet Rosenwasser) befand, und mit dem Letzteren Schach spielte, ihn aber wie zu erwarten war, überwandt: sagte der Chalif zum Spass zu dem Elmâwerdî: A'da mâwerdukh bûlâ, i. e. Dein Rosenwasser hat sich in Urin verwandelt.

Der gelehrte Engländer Walther Raleigh soll aus Vorliebe zu diesem Spiele und aus Bewustsein seiner Stärke darinn oft gesagt haben, er wünsche sich keine andere Verlängerung seines bestimmten Lebenszieles, als in wie weit es ihm möglich sey, ein Schach zu verlängern. — Und wem ist es unbekannt, wie weit es Fillidor unter den Franzosen im Schachspielen gebracht hat, der auch dem geübten Gegner vier bis fünf Züge zum voraus den Verlust der Parthei vorauszusagen wuste! —

e) Siebzehnter Chalif des Hauses der Abbâsiden *Ali* genannt *Mukhtefi Billâh* (der in Gott Eingezogne.) Er starb 295. (Chr. 908.)

der vierzig Partheien in einem Jahre gewonnen haben soll, in welchen allen er die Königin vorausgab! —

Zweiter Abschnitt.

Alte Urkunden vom Schachspiel. Schriften der neuern Orientaler und der Europäer über dieses Spiel.

Da das Schachspiel, wie im Verlauf des gegenwärtigen Werkchens aus der Geschichte seiner Entstehung und ersten Bekanntmachung genugsam erhellen wird, eine Erfindung ist, die weit über die lezten Zeiten, d. h. weit über die neue und mittlere Welt in die alte Welt hinausgehet, *a*) so gehören die eigentli-

a) Die *Zeitläufte* welche ich mir für die Geschichte festzusetzen pflege sind *Urwelt*, *dunkle Welt*, *Vorwelt*, *alte Welt*, *mittlere Welt* und *neue Welt*. Die *Urwelt* ist der Zeitraum von Adam bis Noahh, die *dunkle Welt* von Noahh bis Mosseh, die *Vorwelt* von Mosseh bis Alexander den Grossen, die *alte Welt* von Alexander bis Muhhammed, die *Mittel-Welt* von Muhhammed bis zur Erfindung der Druckerei, die *neue Welt* von der Mitte des funfzehnten Jahrhunderts nach Christus bis auf diesen heutigen Tag.

chen Urkunden darüber, so fern wir das Wort Urkunde in seiner ersten und strengsten Bedeutung nehmen, in das seinem Ursprung nahegelegne Zeitalter, und sind also blos in den Zeitalter vor Muhhammed aufzusuchen, indessen alles übrige, was darüber zur historischen Nachricht oder zur Belehrung und Erklärung dienet, und noch aus dem Schatze der Litteratur von Muhhammed bis auf jetzt, unter so mancherlei Völkern des Morgens und Abends wirklich vorhanden ist und aufzuweisen stehet, allenfalls wenn es aus alten Zeiten stammet in einem weiteren Verstande Urkunde genannt werden könnte, in allgemeinen aber allein unter der Firma der gelehrten Schriften der neueren Orientaler *b*) und der Europäer über dieses Spiels aufgestellet werden darf. In diesem Sinne nun, in welchen wir Urkunden von der übrigen Litteratur unterschieden wissen wollen, kann es, aus be-

---

b) *Neuere* Orientaler werden von den *alten Orientalern* unterschieden. Der Standpunct dieses Unterschiedes, die Scheidewand zwischen *alt* und *neu* ist hier die Stiftung der so allgemein verbreiteten Religion Muhhammeds. Alle muhhammedanischen Morgenländer und ihre Zeitgenossen aller übrigen Religionspartheien sind uns *neue* Orientaler. Schriftsteller des Orients also vor dem 7ten Jahrhundert nach Christus sind *alte*, nach diesem Zeitpunkt *neue* Orientaler.

greiflichen Gründen, *c*) vom Schachspiel nur wenige Urkunden geben, und diese wenigen blos aus den entfernten Gegenden seines Ursprungs, auch überdieses in Archiven, da der Zugang für uns noch gröſstentheils verschlossen ist. —

In Ostindien und den Reichen jenseits des Gkangka oder Ganges allein ist man berechtiget, die noch vorhandenen Urkunden der Art aufzusuchen. Aus Persien hat sich aus der allgemeinen Verwüstung, welche die Araber, die den Thron Jesdedschirds gestürzet, *d*) angerichtet haben, nichts von der Art auf unsre Zeiten erhalten können. Denn aus dem ganzen Schaz der vormuhhammedanisch-persischen Litteratur besitzen wir ausser dem, was die sogenannten Gkebern, Parsen

c) Vornehmlich weil in aller und jeder Litteratur aus dem Zeitalter vor der *Mittelwelt* vergleichungsweise nur sehr sparsam gesäete Ueberbleibsel auf uns herab sich erhalten haben.

d) Der berühmteste der Kaiser des alten Perserreichs, welche den Namen *Jesdedschird* geführt haben, ist der leztere, aus dem Hause *Ssassân*. Er war des Namens der *Dritte* und mit ihm endet sich nicht nur der Stamm der Ssassanier sondern auch der alten Könige oder Kaiser von Persien überhaupt. Er verlor die Schlacht bei Cadessia und dieser Sieg entschied für die Herrschaft der Chalifen über den Thron von Persien.

oder Bekenner der alten ehrwürdigen Lehre und Religion des grofsen Soroafter *e*) für ihren heiligen Feuerdienft gerettet haben, und in den alten Sprachen Send, und Pehlwi verfaffet ift *f*) nichts erhebliches. Was

e) *Ghebern* oder *Parfsen*, deren noch einzelne Stämme in verfchiedenen Winkeln des grofsen Reichs Perfien, andre in weit gröfserer Anzahl in den Lândern der Halbinfel *Hindoftân* vorhanden find, find übergebliebne *alte* Perfer, in Gegenfaz der *neuern*, d. i. muhhammedanifchen. Sie find von der Sekte der alten Magier oder Feuerdiener, Bekenner und Verehrer der Religion des Soroafter. Es find diefe heutigen Parfsen, in *Khirmân*, *Jesd*, *Ifspahan* und andern Orten des perfifchen Reichs, wie auch in *Ssurate* und vielen andern Orten Hindoftâns, die ächten und wahren Abkömmlinge und gleichfam die Stammhalter der alten Magier oder Feuerpriefter und Ormusdverehrer — ihre auf *Aweftâ* gegründete Lehre und Dienft ift eine Fortfetzung des alten Magismus, der alten heiligen Religion und Politik des grofsen Reichs der Perfer, durch *Soroafter* geftiftet.

Soroafter oder eigentlich *Seretofchtro*, *Serâdufcht* oder *Serdufcht* war der berühmte grofse Gefezgeber in den Zeiten der *Vorwelt*, auf deffen Lehre fich die ganze Religions- und Staatsverfaffung der ungeheuren perfifchen Monarchie bis auf dem Umfturz auch die Araber begründete.

f) Das Religionsbuch felbft, das *Send - Aweftâ* d. i. Soroafters Lebendiges Wort betittelt ift, haben wir durch die Bemühungen des Franzofen Anquetil du Perron erhalten. Zend - Awefta *ouvrage de*

die gelehrten Engländer bisher aus dem Schaz der Ssamſkret Sprache oder alten Litteratur von Hindoſtân über das Schachſpiel aufgefunden haben; beſtehet noch zur Zeit aus Mangel genauerer Nachforſchungen, nur in wenigen Nachrichten von wirklich vorhandenen Urkunden in Ssamſskret *g*) und in der Beſchreibung

Zoroaſter — *traduit en françois ſur l'original Zend avec des remarques — par Mr. Anquetil du Perron. Paris* 1771. *III. Vol.* 4. *maj.* Zend - Aveſta *Zoroaſters* Lebendiges Wort — Riga 1776. 1777. 3 Th. 4to *maj.* Dazu *Anhang zum Zendaweſta von Kleuker*, Riga 1781 - 1783. 2 Bände 4. maj. In dieſen Werke, beſonders nach der deutſchen Ausgabe, findet man alles beiſammen, was von und über altperſiſche Litteratur vorhanden iſt. Zu weiterer Vollſtändigkeit dienet noch das Buch *Send - Aweſta* in kleinen, von Hrn. Kleuker. Riga 1789. 8vo, ingleichen ſind auch noch zu vergleichen *Richardſons* orient. Biblioth. (Lemgo 1788 - 91.) in mehrern Artikeln, als *Abeſta, Mugh* u. a. m. und vorzüglich das *Alte - und Neue-Vorder - und Mittel - Aſien,* wenn es einmal ganz vollendet erſchienen ſeyn wird.

g) Die älteſte Sprache in Hindoſtân, zugleich die heilige Sprache, darinn alle der Religion und den Wiſſenſchaften geheiligte Schriften der Brahmen (oder Braminen) verfaſſet ſind, heiſt *Ssamſkret,* wofür nach verſchiedner Ausſprache und Schreibart der europäiſchen Autoren auch *Sbanscrit* oder *Kirendam* vorkömmt, welches aber eine und dieſelbe Sprache und Schrift bezeichnet. *Brahmaniſch*

bung eines indischen Schachspiels, welche W. Iones mit Hülfe seines indischen Freundes Rad'akant aus dem B'awischja Puran mittheilt, darinne nämlich eine Unterredung des Brahmen Wjásfa mit dem König Iud'isch-t'ira vorkommt, in welcher der erstere dem leztern auf sein Verlangen die Bewandniss und die vorzüglichsten Regeln dieses Kriegsspiels erkläret *h*). In Rücksicht der übrigen östlichen Gegenden Asiens, jenseits des Ganges wissen wir aus den Nachrichten der Reisebeschreiber und andern Schriften europäischer Gelehrten vornehmlich das Daseyn mehrerer urkundlichen Angaben und Beschreibungen das Schachspiel betreffend, bei den Sinesern, zu denen es von Indien aus, als

nisch wird sie auch genannt, weil die indischen Priester und Gelehrten, die *Brahmen* (Braminen, Brachmanen) die Kenntniss derselben bewahren und ihr vorzügliches Studium darinne setzen. Alle übrige Dialekte oder Sprachen der grossen Halbinsel Indien stammen von ihr her, oder sind mit ihr als Schwestern verwandt.

h) W. Iones *on the indian game of chess*, oder über das indische Schachspiel. Steht in den Asiatick researches, so zu *Calcutta* herauskommen Tom. II. der deutschen Ausgabe: *Abhandlungen über die Geschichte und Alterthümer, die Künste, Wissenschaften und Litteratur Asiens . . . aus dem engl. von Kleuker Riga 1795. B. 2. p. 317. ff.*

den Lande seiner ersten Erfindung, schon in frühen Zeiten übergepflanzet worden ist — die neusten umständlichern Nachrichten über das sinesische Schachspiel aus einheimischen Urkunden hat Irwin gegeben *i*).

Von den eigentlichen Urkunden vom Schachspiel wenden wir uns zu der ergiebigern Quelle dieser Litteratur, den gelehrten Schriften darüber, die von den neuern Orientalern und den Europäern abgefasset sind.

Und zwar will ich zuvörderst einige orientalische Nachrichten und das Schachspiel betreffende Stellen bei den ältern muhhammedanischen Schriftstellern herausheben, welche wegen ihres Alterthums und weil sie aus weit ältern Quellen oder eigentlichen Urkunden der ersten Art geflossen sind, als wahrhafte Quellen und wenn man will als Urkunden von der oben bestimmten zweiten Ordnung betrachtet werden müssen.

Die älteste Urkunde dieser Art hat der grosse epische Dichter der Perser, Abû'lkâsim Firdûsi seinem vortrefflichen Werke eingewebet. Dieses erhabene Werk der persischen

i) In den Transactions of the royal Irish academy Vol. V. Dublin 1795. 4. Die *zweite* Abhandlung unter der Aufschrift der *Alterthümer*: *Nachricht vom Schachspiel wie es die Sineser spielen, mit Zeichnung und sinesischer Schrift und einer übersetzten sinesischen Nachricht.*

Sprache und des orientalischen Geistes, das vortrefflichste aller Schönen Werke der muhhammedanischen Gelehrsamkeit, die wir von Arabern und Persern nach dem siebenten Iahrhundert übrig haben, Schâh-nâme genannt, enthält eine Geschichte der Könige und Helden. Es ist eine auf die ältesten Nachrichten der persischen Ueberlieferung und die Annalen des Reichs gegründete erhabne Epopöe, welche in einer Folge ungemein schöner Rhapsodien die Thaten der alten Monarchen und Helden des medischen und persischen Reichs, und ihrer mit den Königen von Turân (Skythien oder der Tartarei) Arabien und andern Ländern geführten Kriege, gelieferten Schlachten, und ritterlich bestandnen Kämpfe, bis auf den Untergang des Reichs durch die Entthronung Iesdedschird's, erzählet — Das Werk ist so lang als die Iliade und Odyssee des Homer, denn es begreift über 60,000 Beit, oder nach unserer Art zu reden über 120,000 Verse oder metrische Zeilen.

Firdûsi sein unsterblicher Verfasser — er hiess mit seinen vollständigen Namen, welcher nach orientalischer Gewohnheit deswegen etwas lang ist, weil dergleichen Namen zugleich kurze Genealogien sein sollen, Abu'lkâsim Bin elhassan Bin Scharfschâh Elfirdûsi aus Thûs oder Mesched in

Chorʼasan — starb im Jahr der Flucht Muhhammeds 411. (Chr. 1020.) und hat seinen Meistergesang vollendet im Jahr 384. (Chr. 994.). Das Werk war ihm die Frucht einer dreissigjährigen Arbeit. Die Vorrede zu demselben, welche ein andrer Verfasser späterhin hinzugethan hat, giebt einige Nachricht von den Quellen, aus denen der Dichter geschöpfet hat. Mehreres aber finden die Leser in meinem Werke, altes- und neues-vorder- und Mittelasien.

Die Araber haben das Schâh-nâmè auch in ihre Sprache übersetzet. Die Perser aber selbst besitzen, ausser dem vollständigen Original noch eine persische Abkürzung, die gewissermaassen zugleich einen Kommentar zur Urkunde selbst abgiebt.

Die Absicht der gegenwärtigen Abhandlung gestattet es nicht, von der Veranlassung und Entstehung dieses merkwürdigen Denkmals und von der Geschichte desselben und den Schicksalen seines Urhebers zu reden; viel weniger würde sich hier die Entwihkelung des Dichterschen Verdienstes oder der ästhetischen Wichtigkeit des Werkes am rechten Orte befinden. Ich muss mich daher begnügen, im Allgemeinen zu versichern, dass die Reinigkeit der Sprache und Wahl des dichterischen Ausdruckes, der Adel und die Erhabenheit der Gedanken, die Fülle der Bilder, Reinheit, Le-

ben und Herzlichkeit der Gemählde alles übertrifft, was der Orient in dieser Art kennet, und daſs das Werk in ganz Asien als ein unerreichtes Muster der epischen Dichtung und als das Ziel der Nacheiferung für alle Thatensänger geschätzet wird. —

Die Gesänge sind insgesammt überaus schön, und, welches ein Vorzug zu seyn scheint, wider die sonstige Dichtungsart der neuern Morgenländer, frei vom unnützen Bombast eines schwülstigen Kothurns und von überspannten und absolut unwahrscheinlichen Fiktionen. Sie sind in einer Sprache gedichtet die noch einen sehr hohen Grad der alten Reinigkeit der persischen Mundart an sich träget.

Das Ganze hält in vielen wesentlichen Punkten eine genaue Vergleichung mit den Werken des Homer aus. Dem fruchtbaren und aufgeklärten Genie beider groſsen Männer, des Griechen und des Persers, ist nicht leicht die Bemerkung einer einzigen der rührenden Schönheiten in der Natur entwischt. — Ihren Bildern und Schilderungen ist fast überall das Stempel der Originalität aufgeprägt. — Sie haben dieselben aus der Natur selbst geschöpft, nicht durch Reflexion erhaschet. — Sie besaſsen beide jene fruchtbare Erfindungskraft, jenen schöpferischen Geist, der die Seele der reinen Dichtung ist. —

Zwar scheinen die Charaktere von Schâh-nâme's Helden weniger verschieden als die der Helden in der Ilias und Odyssee zu seyn, aber sie sind wenigstens nicht weniger treffend und gut unterhalten. Die guten Schilderungen von Schlachten und Zweikämpfen sind hier so zahlreich als in der Ilias — dazwischen wechseln andre von milderer Natur, als der Gärten, Schmäuse, Thronen, Palläste, der Schönen, der häuslichen Glückseligkeit u. s. w. ab, aus denen der sanfte Geist der friedlichen Odyssee zu athmen scheinet.

Auch in mehrern besondern weniger wesentlichen Umständen begegnen sich beide Dichter, so fern sie auch durch Zeit und Vaterland von einander getrennet sind. So z. B. in häufiger Wiederholung von einerlei Zeilen und einerlei Beiwörtern, die aber durch diese Wiederholung selbst einen gewissen Werth erhalten und den Genuss der schönen Einfalt des Ganzen erhöhen. *Achilles* mit dem leichten Fusse, und *Agamemnon* König der Menschen kommen in der Iliade nicht öfterer vor, als *Rostam* mit dem Löwenherz und *Khai Chosrau* König der Welt in dem Werke des Firdûsi.

In diesem vortrefflichen alten Werke eines Epikers aus den 10ten Iahrhundert treffen wir nun, wie oben bereits gedacht ist, (und das zu sagen war die Absicht und Veranlassung alles

dessen was ich bisher über Dichter und Gesang beläufig habe einfliesen lassen) die ältesten urkundlichen Stellen von der Erfindung und dem Gang des Schachspiels bei den alten Persern, zu denen dieses Spiel von dem Lande seiner ersten Erfindnng zunächst übergegangen ist. Auf die Stellen selbst werden wir in der Folge zurückkommen.

Einiges andere hieher gehörige Urkundliche findet sich ferner in den ältern historischen Werken der Perser, von denen ich namentlich das Werk Mu'dschifât und das Leben Timur's von 'Arabschades anführe.

Mu'dschifât oder Kitab Mu'dschifât d. i. Buch der Wunder ist ein berühmtes in persischer Sprache geschriebenes Werk vermischten, zunächst historischen und naturhistorischen Inhalts. Das oxfordische Exemplar, welches Hyde mehrmals anführet, ohne dieses Exemplar oder auch das Werk selbst weiter zu beschreiben, ist mit Gemählden versehen. Es wird dieses Werk auf europäischen Bibliotheken nicht häufig gefunden. Ich selbst kenne es blos litterarisch und kann daraus blos die Stellen benutzen, die mir excerpirt vorliegen.

Das Leben des Timur von 'Arabschades ist bekannter, und besitzen wir solches auch gedruckt, durch Golius (zu Leyden 1636). Der Verfasser *Bin 'Arabschâh* oder Ahhmed Bin Muhhammed Bin 'Arab-

fchäh, aus Damaskus gebürtig war ein erfahrner und bei den Mufslemin sehr geschätzter Rechtsgelehrter. Er starb im Iahr der Flucht 854 (Chr. 1451). Sein Buch ist in der Geschichte eine der vornehmsten Quellen. Er ist kein gedungner Lobredner, wie die allerersten Biografen des Timur Begk, sondern ein im Ganzen ehrlicher, obschon auch nicht aufs strengste unpartheiischer Referent, indem es nicht zu leugnen stehet, dass ihm als einem Araber oft ein zu strenger Widerwille gegen seinen Helden zur Last geleget werden kann. Was die Stellen belangt, weswegen wir diesen Verfasser hier anführen, so belangen sie allein dasjenige grössere Schachspiel, von welchem Timur als der Erfinder angesehen wird, das aber auf das ältere ächte Schachspiel gegründet ist, wie zu seiner Zeit mit mehrern gesagt werden soll.

Wir kommen zu den gelehrten Schriften der übrigen neuern Orientaler von diesem Spiel. Von mehrern ältern Schriften der Iuden, die hieher einschlagen, will ich blos die drei Abhandlungen berühren, welche Th. Hyde seinem Werke de ludis Orientalibus angehangen hat, und welche sich in dem von Sharpe herausgegebnen Syntagmate Vol. II. pag. 163 — 207. *k*) befinden. Die eine

k) Syntagma Dissertationum, *quas olim auctor* Thom Hyde S. T. P. *separatim edidit. Accesserunt non-*

unter der Auffchrift *Deliciae Regis* ift von einem ungenannten Verfaffer, die beiden andern find vom Rabbi Bonfenior Aben Iachja und Rabbi Aben 'Efra; diefe leztern in ebräifchen Reimen. Rabbi Aben 'Efra eigentlich Rabbi Abraham Bar Rabbi Meier Ben 'Efra ein gelehrter Rabbiner von Toledo in Spanien, aus dem zwölften Iahrhundert, hat fich in fehr vielen Kenntniffen des damaligen Zeitalters einen bleibenden Ruhm erworben, ob er gleich von den Iuden vornehmlich als Kenner des Ebräifchen, und alfo als Ausleger des Kanons und Grammatiker und Kritiker gefchätzet wird. Von feinen Schriften find einige verlohren gegangen, aber die meiften find noch übrig. Nur ein Theil derfelben ift in gedruckten Ausgaben vorhanden, die übrigen find noch in Handfchrift auf Bibliotheken verfchloffen.

Die *'Araber* haben über die Gefchichte und Theorie des Schachfpiels aufser 'Ala eddîn Tabrifi's Kommentar, welchen 'Arabfchades im Leben Timurs anführet, und deffen Verfaffer derfelbe 'Ala ed dîn zu feyn fcheinet, der von Elzafedi unter die vorzüglichften Spieler gerechnet worden ift (S.

---

nulla opuscula hactenus inedita, cum appendice etc. *a* Gregor Sharpe LL. D. II. Vol. 4to *Maj. Oxonii* 1797.

oben p. 30.), vorzüglich aus den zehnten Iahrhundert des *Râſi l)* Apologie des Schachſpiels und des *Elzâli* Buch vom Schachſpiel *m)*, aus dem vierzehnten Iahrhundert ein Werkchen über dieſes Spiel von Dämîri *n)* und aus dem ſechszehnten Iahrhundert den mehr angezognen *Ssakeikem* aus Damaskus *o)*. Keins dieſer Bücher aber iſt abgedruckt worden, ſondern ſie liegen nebſt vielen andern über denſelben Gegenſtand in Bibliotheken zerſtreut. Eben ſo die verſchiedenen Bücher und Abhandlungen über unſer Spiel, welche Perſer und Türken in ihrer Sprache verfaſſet haben, von denen ich kein weiteres Verzeichniſs geben, ſondern es dies-

l) Iſt der berühmte *Razes*, mit ſeinen vollſtändigen Namen *Muhhammed Bin Sakharja Abu Bekhr Elrâſi*, ein Perſer von Geburt, der aber arabiſch geſchrieben hat. Er war in vielen Wiſſenſchaften gleichſtark, beſonders aber in der Medicin und Chemie.

m) Von dieſem *Elzali* S. oben p. 42.

n) *Damiri*, oder *Khemâl eddin abu Albaca Bin Iſſa Bin Mâſa eldamiri*, berühmt wegen ſeiner *Geſchichte des Thierreichs*, wegen welcher er uns ſeit den Bemühungen des Gelehrten *Bochart* bekannt geworden iſt.

o) S. oben p. 7. 29. 33. 34. Sein Buch iſt betitelt *Fi teſtil el ſchathrandſch 'ala 'l Nerd* d. i. *Vorzug des Schachſpiels vor dem Nerdſpiel.*

mal bei der allgemeinen Anzeige bewendet lassen will. Ich will nur noch des *Stamina*, eines Syrers gedenken, weil dieser zuweilen von unsern Chronikern angeführt zu werden pfleget, indem seine Centurie von möglichen Spielen im Schach zeitig in Europa bekannt gemacht worden ist, und eine gewisse Autorität erhalten hat, die sie wirklich verdienet — Zerstreute Nachrichten und Belehrungen in mehrern orientalischen Werken die nicht eigentlich das Schachspiel, sondern ganz andre Gegenstände zum Vorwurf haben, sind zum Theil schon in dem Vorigen beiläufig vorgekommen, und werden in der Folge noch oft zur Erläuterung dienen. Um doch nur einige wenige Namen zu nennen, so gehören dahin unter andern Mirchond, Saadi, der Verfasser des Mihr u Muschteri, das Ferhengk Dschihângkiri. *Mirchond* der Vater des Chondemir. Beide waren berühmte und klassische Geschichtforscher der persischen Nation, aus Herât in Chorassan gebürtig, im funfzehnten und sechzehnten Jahrhundert der christlichen Zeitrechnung. Der Vater Mirchond oder mit seinem vollständigen Namen Ghajet eddin Bin Humâm eddin Chond-schach Bin Mahhmûd wurde von dem gelehrten und angesehenen Fürstregenten von Chorassân Emîr 'ali Schîr, welcher um das Ende des funfzehnten Jahrhunderts re-

girte, als Bibliothekar einer zu Herât befindlichen fürstlichen Bibliothek bestellt, die grössentheils aus Geschichtbüchern bestanden haben soll. Zur Dankbarkeit dedicirte er diesem Fürsten sein mit Hülfe des erwähnten zahlreichen Büchervorraths zusammengetragenes und mit vielem Fleiss verfasstes ausführliches Werk einer Universalgeschichte, welche wir noch jetzt unter dem Titel Raudhad elzefâ (Lustgarten) übrig haben. Mehreres über dieses Werk und seinen Verfasser finden die Leser im 1ten Band der Geschichte des alten- und neuen vorder- und Mittel-Asien S. 162 — 165. Ich will hier blos das Neueste anzeigen, was wir aus diesem Werke des Mirchond gedruckt erhalten haben; weil es denjenigen Theil der Geschichte enthält, in welchen die Zeitepoche der Erfindung und Bekanntwerdung unsers Schachspiels in Persien einfällt. Es ist die Histoire des Rois de Perse de la dynastie des Sassanides, traduite du Persan de Mirchond, welche der gelehrte Silvester de Sacy seinen schönen Memoires sur diverses antiquités de la Perse angefüget hat. (Paris 1793. 4to).

Ssa'di von Schirâs, ein klassischer Dichter der Neuperser aus dem dreizehnten Jahrhundert, hat unter andern zwei Werke vermischten Inhalts hinterlassen, in denen schöne politische und moralische Grundsätze durch al-

lerhand Begebenheiten der Geschichte dargestellt sind. Das erste davon, Gkulistân d. i. Rosengarten, oder Rosenthal, ist ganz gedruckt erschienen und mehrmals wiederholet werden *p*). Der Herausgeber war G. Gentius. Das andre Bostân d. i. Baumgarten oder Baumschule ist, was den persischen Text betrifft, noch in Handschrift, obgleich einzelne Stellen auch hieraus bekannt gemacht worden sind *q*).

Mihr und Muschteri ist ein persischer Roman in epischer Versart. Der Titel bedeutet: Venus und Iupiter. Er ist angenehm und lehrreich und enthält einige beträchtliche Stellen, die das Schachspiel betreffen. Ich besitze davon eine Handschrift in 8. Format. Das Exemplar der Wiener kaiserlichen Bibliothek ist in Quart und mit Gemählden geziert *r*).

---

p) Dieses Werk ist mehrmals in französischer und deutscher Uebersetzung erschienen. Wiewohl alle diese Uebersetzungen, selbst die des Olearius (Hamb. 1695 Fol.) sehr unbefriedigend gerathen sind.

q) Auch dieses Werk ist übersetzt worden, aus dem Persischen ins Holländische und aus den Holländischen in andre europäische Sprachen. Deutsch-Hamburg 1696. Fol.

r) Ist im Catalogus von Lambeccius und Kollar Tom. 1. verzeichnet: Mihr u Muschteri, *Historia fabulosa duorum amantium persico versu imaginibus pictis, Charta Serica s. bombicina 4to.*

Ferhengk Dschihângkiri ist das geschätzteste Werk der Muhhammedaner über die reine und alte persische Sprache und Litteratur. Der Gelehrte Thomas Hyde hat oft daraus geschöpft, ob es ihm gleich auch zu einigen Irthümern verleitet hat. Ich habe dieses Werk weiter beschrieben in den 1 Bande der Geschichte des alten und neuen Asiens, dahin ich diejenigen meiner Leser verweisen will, denen eine mehrere Kenntniss desselben angenehm seyn dürfte. Hier erhält dieses Werk deswegen einen Platz, weil es ausser dem schönen Sprachstoff auch hin und wieder brauchbare historische Data und Realia enthält, worunter mehrere die Geschichte unsers Schachspiels betreffen. Das Werk entstund unter Schâh Acbar Beherrscher des mogholischen Reichs zu Ende des sechzehnten Iahrhunderts durch die Beisteuer mehrerer muhhammedanischen Gelehrten unter der Einleitung des Destour der Parsen Ard Schîr von Khirman, ward aber unter Acbar's Nachfolger Nûreddin Muhhammed Dschihângkir vollendet, daher es auch die Aufschrift Ferhengk Dschihângkiri d. i. dschihângkirisches Wörterbuch erhalten hat.

Was nun endlich die gelehrten Schriften der Europäer über unser Schachspiel belanget, so finden sich mancherlei zerstreute Nachrichten zur Geschichte desselben in alten Urkun-

den sowohl als neuern Werken, besonders auch in einigen Reisebeschreibungen *s*); aber wichtiger bleiben uns allezeit die vollständigen Beschreibungen und Abhandlungen, deren eine so beträchtliche Anzahl sind, dass ich mich begnügen muss, die vornehmsten davon hier aufzustellen. Aus dem vierzehnten Iahrhundert ein Mönch und Priester zu Stettin Namens Conrad de Ammenhusen, von welchem ein Buch vom Schach in deutschen Reimen vorhanden ist, was aber eigentlich eine neue Bearbeitung eines ältern ähnlichen Werkchens in lateinischer Prose seyn soll, so Ende des zwölften Iahrhunderts von einem gewissen Iacob de Cassalis verfasset und unter der Aufschrift De moribus hominum et officiis Nobilium ausgestellet worden. Aus England führt Thom. Hyde gelegentlich den ordensgeistlichen Lydgat an, einen Mönch der St. Edmundsburg, welcher seinem in engl. Sprache geschriebenen Buch die Form eines Liebesgesanges gegeben habe. Und von eben daher soll nun, aus dem Vorrath alter Handschriftlicher Stücke noch des Simon Aylward Lateinisch geschriebenes Buch vom Schachspiel folgen, ohngefähr vom Iahr 1454, davon eine Handschrift in der Magdalenen - Bibliothek zu Oxford befindlich ist. Aus dem funfzehnten Iahrhundert bemerken wir weiter den Engländer William Caxton welcher sein Buch

s) Von *Reisebeschreibungen z. B. Olearius, Niebuhr* u. a.

vom Schachspiel in englischer Sprache verfasset und gegen das Jahr 1480 zu London durch den Druck bekannt gemacht hat. Er war ein Buchdrucker in Westmünster. Aus dem sechzehnten Jahrhundert habe ich den Italiener *Vida* von Cremona bereits oben aufgestellet, p. 6. r) und füge ihm hier bei den Engländer Arthur Saul, der sein Buch in englischer Prose, und Jac. Rowboth der das Seinige 1562 in englischen Reimen verfasset hat. Das Leztere ist eigentlich eine Uebersetzung oder vielmehr neue Bearbeitung aus dem französischen eines italiänisch geschriebenen Originals. Vor allen gehört aber auch noch der berühmte Theosof, Mathematiker und Arzt Hieronymus Cardanus hieher. Dieser Mann von ganz vorzüglichen Talenten und Verdiensten um mehrere Fächer der Wissenschaften war ein Mailänder von Geburt, hatte sonderbare Schicksale seines Lebens, welche er in dem Buche De vita propria selbst beschreibet, und legte sich frühzeitig auf der Universität zu Padua mit solchem Fleiss aufs Schachspiel, dass er vermöge der grossen Geschicklichkeit, welche er sich darin erwarb, eine geraume Zeit lang seine nöthigen Ausgaben von dem Ertrage dieses Spiels zu bestreiten im Stande war. Unter seinen

r) Sein vorzüglichster Commentator ist *Hieron, Wielius.*

nen übrigen gelehrten Schriften findet sich auch eine Anweisung zum Schachspiel, welche unter den alten Schriften über dieses Spiel eben keinen geringen Werth behauptet.

Im siebzehnten Jahrhundert schrieben über dieses Spiel und verdienen unter mehrern andern hervorgezogen zu werden aus den Deutschen die auch in deutscher Sprache geschrieben haben, der Herzog August von Braunschweig Lüneburg unter dem Namen *Gustavus Selenus*, der Schwabe Weikman (Koningspiel oder die grosse Schachspiel) aus den Franzosen der grosse Schachspieler Fillidor u), aus den Engländern die berühmten Namen Hoyley und Thomas Hyde x). Der Leztere führt auch noch einen ungenannten seiner gelehrten Landsleute

u) *Filidors* praktische Anweisung zu Schachspiele. Aus dem Französischen übersetzt von I. H. *Ewald* Gotha 1779. gr. 8.

x) Das Werk des *Thom. Hyde de Ludis OO.* erstreckt sich zugleich über alle andre im Orient gebräuchlich gewesene und noch gebräuchliche Spiele; aber doch ist die Geschichte des Schachspiels das Vornehmste darinnen. S. oben p. 7. 16. u. a. das Werkchen ist sowohl in besondern Ausgaben erschienen, als auch befindet es sich in der Sammlung: *Syntagma Dissertationum quas olim auctor* Th. Hyde *separatim edidit . . . a* Greg. Sharpe. *Oxford* 1767. 2 B. 4.

an, dessen Buch: Ludus Mathematicus per E. W. Lond. 1654. 12mo worin gewiesen wird wie die Schachfiguren vermittelst einer mathematischen Tafel, welcher sie unter gewissen Regeln angeordnet und angemessen werden, zur Auflösung aller und jeden arithmetischen und geometrischen Aufgaben dienen. Das sind nun die beträchtlichsten Namen der Schriftsteller europäischer Nationen über das Schachspiel. Zum Ueberfluss will ich aus der grossen Menge der übrigen aus den letztern Jahrhunderten diejenigen namhaft hinzufügen, welche der oben belobte Th. Hyde noch verzeichnet hat.

Traité des Eschecs par Mr. *Sarasin*, Palamedes. s. Tabula Lusoria von *Dan. Souterius*, *Ascanii Tucci* Duellum Scacchorum in Versen, *Thomae Actii* Lib de Ludo Schacchorum (von juristischer Seite betrachtet an et quatenus sit licitus?), *Petr. Herrada* de ludis; ingleichen die Bücher des *Iacob Mennel* eines Deutschen, *Damianus* eines Portugiesen, *Rui Lopez* eines Spaniers, der Italiener *Girolamus Zanucchus*, *Gregor. Ducchus*, *Gracinus*, *Felix Paciottus*, *Marc. Ant. Severinus*, des Pohlen *Ioh. Cochanovius*, und der Engländer *John Barbier*, *Thom. Midleton*, und *D. Budden*.

Und nun sollten noch einige der neuesten Schriftsteller aus dem gegenwärtigen achtzehn-

ten Iahrhundert, deren Werke gröſstentheils die Theorie des Spiels betreffen und wenig oder gar nichts von der ächten Geſchichte deſſelben in ſich enthalten, folgen: wir werden uns aber begnügen können, wenn ich aus der vorigen Zeit an die bei *Nikolai* herausgegebne und wahrſcheinlich von ihm ſelbſt verfaſste ausführliche Anweiſung zum Schachſpiel, die aus den Buchhandel bekannt genug iſt, erinnere und damit die Allgaieriſche von der lezten Meſſe verbinde. *Allgaier* Neue theoretiſch praktiſche Anweiſung zum Schachſpiel mit Kupfern, *Wien* 1796 8.

Dritter Abſchnitt.

Namen des Schachſpiels. Alterthum, Erfindungsort, Erfinder, Veranlaſſung zur Erfindung deſſelben. Merkwürdiger arithmetiſcher Kalkül des Erfinders.

Es haben zwar hin und wieder einige Auktores bei griechiſchen und lateiniſchen Schriftſtellern aus den klaſſiſchen Zeiten Spuren von dem Schachſpiel finden wollen: weil aber dieſe Spuren unſtatthaft befunden werden, in-

dem in den beigezogenen Stellen nichts weniger als von einem dem Schachspiel ähnlichen Spiele der Alten, sondern vielmehr von dem Bretspiel oder andern Spielen dieser Art geredet wird, so bleibt es ausgemacht dass dieses im Orient erfundne schöne Spiel den alten Griechen und Römern gänzlich unbekannt geblieben, und in Griechenland nicht früher bekannt geworden ist, als in den Zeiten der Byzantinischen Geschichte — und so ist es zugleich Thorheit in dem Schatz der griechischen oder lateinischen Sprache den Grund irgend einer dieses Spiel belangenden Benennung aufzusuchen. —

Die gewöhnliche Benennung des Spiels, seit es in Europa eingeführt worden ist, ist Schachspiel, Scacchorum ludus, dergestallt, dass auch die Figuren desselben Schache, Scachi, échecs, chess etc. genannt werden. Bei den Dänen bedeutet das Wort *Schach* soviel als schräg. Ob aber gleich gewisse Figuren des Spiels einen schrägen Gang zu nehmen pflegen, so dürfte doch die Ableitung des Worts Schach für unser Spiel und seine Figuren im Ernste nicht statt finden. Die diese Ableitung versucht haben, haben sehr unglücklich gerathen, wie sich in der Folge zeigen wird. Wo möglich unrichtiger ist es denen gegangen, welche das deutsche Wort Scach Raub, Beute, und Sca-

eha, Räuberei, oder Scacherai Schächer Räuber, plünderer, herbeigezogen haben — Und so sind alle übrige Ableitungen aus europäischen Sprachen, die irgend aufgefunden werden möchten, so fein sie auch der menschliche Witz immer hin auszustaffiren im Stande seyn dürfte, schlechterdings verwerflich weil das Spiel in Asien erfunden, und erst späterhin auf die Europäer fortgepflanzet worden ist, also auch seine Benennung allein aus dem Lande seiner Erfindung herzuführen berechtiget. — Der Hauptgegenstand des Spiels ist die Person des Königs und dieser ihr Name kehrt während dem Verlauf desselben, sowohl in dem bekannten Losungswerk zur Warnung, wenn dieser Hauptgegenstand in Gefahr gesetzt wird, als vornehmlich auch am Ende, da diese Hauptperson vollkommen entkräftet und der Sieg des einen Theils über den andern entschieden ist, am häufigsten und unumgänglich nothwendig wieder. Dieser so charakteristische wiederkehrende Name aber, welcher in unserer deutschen Sprache König ist, lautet bei den Persern, von denen wir übrige das Spiel zunächst überkommen haben, Schâh oder Schach y). So ist also die Benennung Schachspiel, und

y) شاه Der letzte Buchstab des Worts ist h, welcher aber am Ende etwas härter ausgesprochen wird und so ziemlich sich dem deutschen ch nahet.

Schach als Figur des Spiels genommen aus dem persischen, und zwar aus dem Namen der Hauptperson des Spiels entstanden. Und nicht allein im Deutschen ist das der Fall, sondern bei vielen andern Völkern welche sich dieses Spiels bedienen. Die Portugiesen sagen Xaque (Schaque) und von ihnen haben es die Schapaner entlehnt, welche Schogui sprechen. Eben so die Spanier: Xaque oder Iaque (Chhaque) z) auch Escaque. Daher heissen die Schachfiguren ihnen gemeiniglich Escaques, bei den Pohlen Szachi (Schachi) und bei den Italienern Scacchi (Skacki) und beim Schach bieten Scacco. Die Iuden haben eben daher ihre סקאקי Scaki und אשקאקש Eskâkes oder אישקקיש Eskakês. Aben Iachja nennt das Spiel השאק Haschâk. Wenn die Russen das Spiel selbst beständig nicht anders als Schachmati zu nennen pflegen, so ist dieses aus einem Missbrauch von der Beendigung desselben hergenommen, da der König Mât wird, wovon zu seiner Zeit das weitre gemeldet werden soll. Auch Aben Esra bedient sich schon des Wortes Schâh mât zur Bezeichnung des ganzen Spiels. Die Franzosen boten ehedem Schach mit dem Worte Eschec und die Schachsoldaten oder Figuren

---

z) Im Spanischen wird x und j als ein aus der Kehle gehauchtes *ch* oder als ein g *gutturale* ausgesprochen z. B. *Donquixote* sprich *Don kiobbote.*

nannten sie Eschecs oder Eschèz, die Engländer sagen Check (Tschek) im Schachbieten und nennen die Figuren oder das ganze Spiel Chess (Tschess).

Alles dieses ist nicht der eigentliche und ursprüngliche Name, welchen das Schachspiel von Alters her bei den Orientalern geführet hat. Inzwischen ist dieser Name anpassend und schicklich genug, um beibehalten zu werden. Denn was ist das Schachspiel anders als in der That ein Schachspiel — ein Königsspiel wie es Weikmann nennet? Schahiludium i. e Regiludium a). Um so unanstösſiger ist diese Benennung unter uns, da wir von langen Zeiten her gewohnt sind, unter dem Wort Schach, das doch eigentlich den König, als die Hauptperson des Spiels bedeutet, zugleich alle und jede Steine oder Figuren desselben ohne Unterschied zu begreifen.

Von den Persern wird unser Schachspiel zuweilen Bech oder Pech, auch Awend, Awengk oder etwas zusammengezogen Awen genannt. Aber auch diese Benennungen sind noch nicht die eigentlichen und ursprünglichen dieses Spiels. Sie sind zufälliger Entstehung. Pech bedeutet Auf! wohlan! Euge, bene. Die Veranlassung, das Spiel daher zu benennen, kann keine andere seyn,

---

a) Man kann im Lateinischen auch *Scachotechnia, Schahotechnia, Scachomachia, Schahomachia* sagen.

als weil man die Spieler während der Operation durch diesen Ausruf einander aufmuntern hörete *b*). Awen, Awend, Awengk ist auf Deutsch was aufgehangen wird, Suspensum — weil die Orientaler die zu diesem Spiel gehörige Geräthschaft, wenn nicht gespielt wird, an die Wand aufzuhängen pflegen.

Welches also ist nun, damit wir zum Zweck kommen, der älteste Name des Schachspiels bei den Asiaten, bei denen es erfunden ist? Es ist der noch bis diesen Tag in jenen Gegenden allgemein gebräuchliche Name Schathrandsch *c*). Mit diesem und keinem

b) Wenn *pech* noch eine andere Bedeutung haben sollte, welche eigentlicher dieses Spiel zu bezeichnen vermöchte, so ist sie wenigstens in unsern Hülfsmitteln persischer Schriftsprache nicht bemerkt.

c) شطرنج die Schriftsteller bleiben der Schreibart dieses Wortes, welche im Texte und mit dem arabischpersischen Lettern hier in dieser Note angezeigt ist, nicht überall getreu. Die Armenier schreiben in ihrer Sprache, in welche der Name von Persien aus aufgenommen worden, *Schadrandsch* und auch *Ssadrandsch*. Jn der gemeinen türkischen Aussprache hört man gewöhnlich ein i oder e statt des erstern a. Zuweilen findet man auch statt das *dsch* ein *gk* nämlich *Schathrangk* geschrieben, ingleichen statt das *th* ein *t* als *Schetrendsch* oder *Schet rengk*. Andre Verschiedenheiten in der Schreibart, mehrere offenbare Schreib-

andern Namen ist das Spiel in den ältesten Urkunden belegt. Er ist nicht nur im Schâh-Nâmè, im Ferhengk Dschihangkiri und allen übrigen 'arabischen und neupersischen Büchern gebraucht, sondern wird auch schon in den indischen Urkunden vorgefunden. Und sogar zu uns Europäern ist dieser älteste Name des Schachspiels übergegangen; denn die Spanier und Portugiesen schreiben Xatrang oder Xatreng und sagen mit Gebrauch des 'arabischen Sprachartikels al oder el gemeinhin Alxedrèz, Algedrèz, Agedrèz, Axedreçetc. Ja der Gebrauch dieses asiatischen Wortes hat sich so ausgebreitet, dass er verschiedne entfernte Redensarten erzeuget hat. So nennen die indischen Kaufleute eine gewisse Art gestreiften oder gewürfelten Zeug oder Teppich Ssitrundschi, weil es Aehnlichkeit mit den Teppichen hat, deren sich die Asiaten anstatt des Schachspiels bedienen. S. U. Ferner ist Schathrandschi im Persischen und Türkischen eine Gattung von Brod, welches wegen untermischter grober Spalzen ein buntes Ansehen bekömmt, wenn man es aufschneidet, ohnge-

fehler ungerechnet, die man bei *Hyde* gesammelt findet, sind *Scharandsch*, *Ssaträndsch*, *Zathrandsch*. Die Griechen seit dem Byzantinischen Zeitalter her haben diesen Namen in Ζαντρὰζ oder Σαντρὰτζ und Ζατρίκιον verkehret. Letzterer Form bedient sich *Anna Comnena*.

fähr auf die Art, wie unser westfählischer Bompurnickel *d*). Noch einen andern, dergleichen Sinn verbinden die Neugriechen in den türkischen Staaten mit ihrem Σαντρας, indem es ihnen oft soviel als einen dummen Menschen, oder einen Menschen mit bäurischen Sitten und überhaupt einen Menschen anzeiget, welcher nicht die Gaben hat, sich gehörig zu entwickeln. Sie haben diesen Redegebrauch, welcher sich wahrscheinlich auf die Verwickelung unsers Spiels gründet, aus den Sprachgebrauch der Türken

I

d) Im *Ferbengk Dschibangkiri* heisst es daher unter andern: *Schathrandsch nennt man ein gemischtes Rockenmehl, dessen ungleiche Theile theils einen dem Schachteppich ähnlichen Brei, theils wenn es nicht gekocht sondern gebacken wird, ein dergleichen Brod geben.* Diese Art *Brei* oder *Brod* wird im Orient als eine geringe Kost angesehen. Daher hat der Dichter *Aubbadi* einen Vers, der in deutscher Uebersetzung also lautet:

Die Tafel der Himmelskugel und ein schathrandschisches Brod
Was nutzen beide zum stattlichen Gastmahl auf Erden.

D. i. obgleich der gestirnte Himmel die schönste Tafel mit den glänzendsten Speisen besetzet, darstellet, so dient sie nicht dem sterblichen Menschen zur Sättigung ihres verlangenden Magens, so wenig ein schathrandschisches Brod dem leckeren Munde der eingeladnen Gäste genüget. —

unter denen sie leben, entlehnt, worüber man die weitere Erklärung bei H y d e finden kann *e*).

Nach dieser kleinen Ausschweifung wiederum auf die Hauptsache zurückzukommen, so fragen wir nun, wo sich die bisher angezeigte älteste Benennung unsers Schachspiels eigentlich herschreibt? Man kann in voraus denken, dass man auf sehr verschiedne Ableitungen verfallen ist, wovon jedoch natürlich nur Eine die wahre seyn kann.

Wie man zu sagen pfleget, mit Haaren herbeigezogen, und von Grund aus unrichtig, sprachwidrig zugleich, ist die Ableitung des *P o s s i n* in seinem Glossario über den Text der Anna Comnena *f*) Es ist daher kaum der Mühe werth, sich bei dergleichen ähnlichen Herlei-

e) *De ludis* OO der Ausgabe in den *Syntagmate* p. 43. 44.

f) Er nimmt Ζατρίκιον für Ζατρειον d. i. *Kerker, Stockhaus*, hält so ferner den *Ludus Latrunculorum* oder *Latronum* der Alten (unbekannt mit der alten Bedeutung, nach welcher *Latrunculus* und *Latro* nicht *Räuber* sondern *Krieger*, *Militem* anzeigte und *Latrocinare* soviel als *Militare* war) für ein und dasselbe Spiel, und glaubet nun, dass dieses Spiel daher benennt sey, weil es zuerst den Missethätern im Gefängniss gebräuchlich gewesen. Allen diesen Unsinn, ohngeachtet die Anna ausdrücklich saget, dass dieses Spiel von *Assyrien* aus gekommen sey.

tungen aufzuhalten, welche ohne Hülfe der orientalischen Mundarten gemacht worden sind.

Eine der allgemeinsten Ableitungen, ist dass der Name aus Zadrengk entstanden sey, d h. hundert Farben, Wendungen, Kunstgriffe, Maschinerien etc. welche nämlich in diesem abwechselnden Spiele statt fänden. Andre wollen vielmehr Zad rendsch d. i. hundert Sorgen, hundert Beklemmungen etc. denen der König dieses Spiels sammt seinen Officieren ausgesetzt sei. Noch andre setzen Schâh rengk zusammen, welches sie Regia techna d. i. Ränke, Anschläge der Könige übersetzen, oder Schâh rendsch d. i. Königssorgen, des Königs Beklemmung etc. weil dieses Spiel so eigentlich ein Königsspiel sey, und weil die Absicht desselben dahin gehe, den König ohnmächtig zu machen g). Ein grosser türkischer Kommentator, namens Ekhteri erklärt den Namen durch das persische Schud rendsch d. h. Kummer, Schmerz, Sorge etc. weichet, weil den Spielern dieses schöne Spiel so nachdrücklich zur Erhohlung diene,

g) *Zad* bedeutet in persischer Sprache *hundert*, und *hundert* gilt für runde Zahl des Vielfältigen. *Rengk* bedeutet *Farbe*, *Weise*, *Wendung* etc. *Rendsch* *Sorge*, *Beängstigung*, *Kummer*, *Beklemmung* etc. *Schâh* oder *Schach* ist das ordentliche Wort im Persischen, einen König zu bezeichnen.

Drei andre Ableitungen bringet Elzafedî in seinem Commentare über das Lâmische Gedicht des Thoghrâi bei. 1) Von dem 'arabischen Worte Schathr d. i. Hälfte, weil jeder Spieler die Hälfte der zum Spiel gehörigen Figuren unter seinem Commando habe. Diese Ableitung, so unstatthaft sie auch schon wegen ihres arabischen Ursprungs und noch mehr in der Sache selbst ist, kömmt unter andern in einem arabischen Räthsel vor, das derselbe Schriftsteller anführet. „Was nämlich dasjenige sey, dessen Name die ganze Beschaffenheit desselben andeute, das viel Nachdenken und viel Fleifs erheische, das kurz zu sagen fünf Buchstaben habe (nämlich Sch, th, r, n, dsch *h*)) davon drei genau die *Hälfte* machen (nämlich Sch, th, r — Schathr dimidium *i*)) — 2) Vom 'arabischen Ssathr d. i. Linie, weil das Schachfeld aus kreutzweis durch einander gezognen Linien oder Quadraten, Würfeln bestehe. 3) Von der persischen Zusammensetzung Scheschrendsch oder Scheschrengk d. i. sechs Farben, sechs Weisen, Arten, Gattungen, nämlich in den sechs Hauptfiguren des Spiels,

---

h) Denn die Hülfslauter werden in den asiatischen Sprachen gewöhnlich nicht geschrieben.

i) *Hälfte* der Bedeutung nach, nicht den Buchstaben nach, da die Hälfte von fünf dritthalb seyn würde. —

welche sind König, Königin, Läufer, Springer, Roch, Bauer. So sehr sich auch Zafedi in diese leztere Abstammung verliebt, so stark kämpfet auch sie, wie alle die übrigen mit anklebender Frostigkeit, Unwahrscheinlichkeit und Ungemessenheit, wie jeder Kenner und Liebhaber leicht von selbst fühlet.

Aus allen dem bisher angezognen lernt man wenigstens so viel, daſs die Orientaler, ohngeachtet ihre Sprachen meist weit geregelter und auf festere etymologische Grundsätze gestützet sind als die unsrigen, dennoch sehr oft in der wahren Ableitung ihrer Wörter aus dem Schatze ihrer eigenen asiatischen Mundarten irre gehen. Doch ich muſs noch ein paar andre ähnliche Ableitungen berühren. Der gelehrte Thomas Hyde nähmlich bemühet sich zu erweisen, daſs der Name Schäthrandsch, der im Persischen, woraus er entsprungen sey, eigentlich Ssatrengk geschrieben werden müsse, in seiner Bedeutung mit der gewöhnlichen Bedeutung des leztern Wortes übereinstimme. Ssatrengk nämlich bedeutet sonst die Mandragora d. i. die Pflanze Alraun, welche die geschäftige Einbildungskraft zum Symbol der Menschengestalt geschaffen hat *k*). Das Schachspiel habe nämlich bei

k) Es ist die bekannte Liebespflanze der Alten, *Circea*. Wegen ihrer Gestalt weil man Haupt und Hände

seiner ursprünglichen Erfindung in Indien, wahrscheinlich einen andern Namen erhalten, und zwar wie es scheine den des Krieges zwischen Gkau und Thalchand (S. w. u.) da es aber hernach zu den Persern gekommen, hätten diese von den menschlichen Gestalten und Bedeutungen seiner Figuren Veranlassung genommen, solches das Spiel mit Mandragoren (Halbmenschen, stummen und unbeseelten menschlichen Gestalten) zu nennen. Hyde findet sich in seiner Ableitung durch das Zeugnifs des Verfassers des Ferhengk Dschibangkiri bestätiget. „*Ssatrengk* heist es daselbst, ist der Name einer Pflanze von Menschengestalt, welche von den Arabern *Iabruhh elzanem* (d. i. die bildliche Mandragora) genannt ist.

des Menschen daran in etwas abgebildet gefunden hat, und die Wurzeln sich gleichsam umarmen sollen, hiefs sie bei den Alten auch Ἀνδρωπομορφος und *Semihomo*. Man findet sie weiter beschrieben bei *Dioskorides*, *Theophrastus*, *Plinius* u. a. Die Perser nennen die Mandragora oft *Merdom Gkiàh* d. i. *Menschenkraut*. Man hat aber noch einen gewissen *Baum*, den man aus gleicher Fantasie ebenfalls *Ssatbrengk* zu nennen pfleget. Die arabischen Romanen, fabeln von diesem Baum vieles, unter dem Namen *Wakwák*. Ich übergehe einigen andern Gebrauch, den man in der arabischen und persischen Sprache wiederum aus neuer Vergleichung mit der Mandragora und dem *Wakwák* von dem Worte *Ssatrengk* machet.

Von daher hat das berühmteste Spiel seinen Namen bekommen, weil es mit hölzernen Menschenfiguren gespielet wird. Die Araber sprechen es ihrer Mundart gemäss *Schathrandsch* aus, weswegen es auch in dieser Schreibart am bekantesten ist."

So zuversichtlich *Hyde* in seiner gefundnen Herleitung des Namens Schathrandsch oder Ssatrengk begründet zu seyn glaubte, so hat ihm doch schon unter andern sein Gelehrter Landsmann Eduard Bernhard in einem Briefe an Hiob Ludolf *l*), widersprochen, hauptsächlich, weil man ja vor Alters mehr mit Thiergestalten als menschlichen Figuren gespielet habe. So viel ist gewiss, dass, wenn auch dieser Grund nicht statt findet, indem auch die Thiergestalten immer eigentlich doch statt menschlicher Werkzeuge stehen, demohngeachtet, die Benennung des Schachspiels von der Mandragora sehr fremdartig und sonderbar scheinet; also wenig wahrscheinlich ist, und ganz und gar wegfällt, sobald wir eine schicklichere und glaubhaftere Entstehung des Namens Schathrandsch oder Schatrengk

l) Er steht in dem Commercio epistolico, das *Sharpe* an dem mehr angezogenem *Syntagmate Diss.* angehänget hat.

trengk entdecken werden. Und sollte wohl Eduard Bernhard dagegen glücklicher gerathen haben, wenn er die Ableitung vorschläget, daſs der Name dieses Spiels eigentlich der bekriegte oder befehdete König zu übersetzen sey? Diese Ableitung hat vielmehr noch etwas mehr wider sich als die Hydische, das nämlich, daſs sie nicht einmal sprachrichtig ist. Ohne diese Behauptung mit ihren Gründen zu belegen, will ich lieber auf dasjenige übergehen, durch welches, wie ich überzeugt bin, alles vorige entbehrlich wird,

Allerdings ist der älteste bekannte Name des Schachspiels Schathrandsch oder Ssatrengk, Schatrangk etc. Allein dieser Name ist weder arabisch noch persisch. Er ist nicht erst von den Persern gegeben worden, da sie dieses Spiel aus Indien erhielten, wie Hyde behauptet, sondern er war dem Spiele schon charakteristisch bevor es nach Persien überging, und es ist in der That kein Grund vorhanden, denselben für jünger zu halten, als die Erfindung dessen, was er bezeichnet. Er ist also indisch und muſs in dem Sprachgebrauch der heiligen hindostanischen Schriftsprache, welche das Ssamskhret oder Schanscrit ist (S. oben p. 48) aufgesuchet werden.

Es thut nichts, dass dieser indische Ursprung des Namens bei den übrigen asiatischen Schriftstellern, dergestalt frühzeitig in Vergessenheit gekommen ist, dass sie, bis auf diejenigen welche in Indien selbst ein Wörterbuch zusammentrugen, errathne Etymologien aus dem arabischpersischen an dessen Stelle zu setzen pflegen: genug, der Name ist seit undenklichen Zeiten in Hindostân bekannt, findet sich noch izt in den Büchern der hindostânischen Litteratur, und wird eigentlich Tschaturangka geschrieben und ausgesprochen.

Tschaturangka bedeutet die vier Angka oder Theile eines Heers, welche sind Hasty, Aswa, Rat'a, Padatam d. i. Elefant, Pferd, Wagen, Fussvolk (nach jetziger Art zu reden, Läufer, Springer, Roch, Bauer). Dieser Sinn des Worts ist theils mit dem Schachspiel selbst, theils überhaupt mit den Beschreibungen der indischen Dichter übereinstimmig, wenn sie wirkliche Kriegsheere beschreiben.

Zufolge einer natürlichen Verkürzung des Ssamskret Wortes, machten die ältern Perser Tschatrangk daraus. Aber die Araber, welche sich des persischen Reichs bemächtigten, und welche in ihrem Alfabet weder den Anfangs- noch den Endbuchstaben jenes Wortes haben, veränderten dasselbe noch weiter in Schathrandsch, Ssathrendsch,

Zathrandfch u. f. w. Dieser verfälschte Name kam mit dem arabischen Alfabet in das Neupersische, ward Schatrangk, Ssatrengk, Zatrengk u. s. f. und endlich sogar in Indiens Dialekte, wo nur noch der Gelehrte die wahre Ableitung dieses Namens kennt. Mit Weglassung des zweiten Theils der Zusammensetzung (Angka) erhielten jedoch die Malaien die ursprüngliche, wahre Aussprache, indem sie dieses Spiel Tschator zu nennen pflegen *m*).

Auf diese Weise ist in ein sehr bedeutendes Wort der geheiligten Sprache der Brahmen endlich nach und nach in Axedrèz und andere ähnliche Formen (S. ob.) so wie Schâh im Scachi, Xaque, echecs, chess u. sw. (S. ob.) umgewandelt worden und hat nach einem seltsamen Zusammentreffen von Umständen das englische Wort check (Abhaltung, Unglück, Schachbietung) ja sogar den Namen Exchequer (der öffentliche Schatz) hervorgebracht. Ich übergehe andre seltsame noch weit fremdartigere Bennennungen unsers Spiels, als Brandubh bei den Irländern, und andre

m) *Hyde* thut sehr unrecht, wenn er dieses *Tschator* durch das persische *Tschâdir*, d. i. Decke, Teppich erkläret, weil die Orientaler sich eines Schachteppiches statt unsers Schachbretes bedienen.

mehr, die man bei Hyde angemerket finden kann.

So verschieden wir die Meinungen über die älteste Benennung des Schachspiels und die Benennung dieses Spiels bei verschiednen Völkern selbst befunden haben, so verschieden sind auf der andern Seite die Bestimmungen über das wahre Alterthum, den Erfinder und den Erfindungsort desselben Spiels.

Einige haben es, wiewohl vergebens versucht das Schachspiel von den Egyptern herzuleiten. Unter den Iuden giebt es welche, die die Erfindung desselben dem König Ssalomo zugeschrieben haben. Sie haben keinen andern Grund für diese Sage, als etwa jene hohe und überspannte Idee, welche die Orientaler nach den Zeiten Muhhammeds von diesem Ssoleimann (wie sie ihn auszusprechen pflegen) in Gang gebracht haben, und die gar treffliche Dienste, zur Ausschmückung ihrer Romanen und Fabeln hat leisten müssen. — Nicht zufrieden mit dieser Höhe des Zeitalters ist man sogar noch weiter hinauf bis zur Zerstörung Troja gestiegen, da ein Palamedes eben dieses Schachspiel zur Belustigung und Lehre des griechischen Heers bei der Belagerung erfunden habe. Allein schade! dass alle Zeugnisse die hierüber aus griechischen Schriftstellern haben beigebracht werden können, unser Schachspiel im geringsten gar nicht an-

gehen, sondern weit eher das Bretspiel betreffen könnten. Nicht günstiger ist das Glück allen denenjenigen, welche dieses Spiel überhaupt aus dem alten Griechenland oder Latien abzuleiten geneigt wären. Sie haben nur zu oft das alte Spiel der Latrunculorum damit verwechselt. Possin's Schiffbruch auf diesem Meere habe ich weiter oben schon berühret. Derselbe beziehet sich ferner auch auf Auktorität eines alten Scholiasten auf eine Stelle des Theokrit in dem 6ten Idyllion „και τον απο γραμμης κινει λιθον et a linea movet lapidem,„ die Kritiker aber werden sich wohl nie überreden lassen, dass an diesem Orte anders als auf ein von dem Schachspiel und selbst von dem ludo latrunculorum ganz verschiednes Spiel gedeutet sey. — Lapis a linea wird durch Regem e loco suo movendum ut hostes debellare possit erklärt, welches doch, wie Hyde ganz richtig erinnert, von dem Geist des Schachspiels sehr entfernt ist. Auf ähnliche Art hat Meursius bei jener Stelle gestrauchelt, worüber ich bei Hyde nachzusehen bitte, pag. 46. 47. Sogar der gelehrte Saumaise ist in den Irthum gerathen, das Ζατρικιον der Anna Comnena aus dem alten Griechenlande herzuleiten. Die Erfindung des Schachspiels sey so alt sie wolle, so ist auf allen Fall doch das gewiss und ausgemacht, dass die Bekanntschaft

mit demselben vor seiner Ueberpflanzung aus Indien nach Persien unter Regierung des Nuschirwân, wie wir bald hören werden, nicht einmahl in Vorderasien, geschweige gar in Griechenland oder Latien gedacht werden kann. Ist es dahero Wunder, wenn alle jene Vermuthungen und Hypothesen, so ganz von allen historischen Spuren und Zeugnissen entblößet sind!

Hieronymus Vida schreibt die Erfindung einem gewissen Xerxes zu, der nach Wielius den Zunamen Philometor gehabt haben soll. Dieser Xerxes solle durch die Hofschranzen eines gewissen Babylonischen Königs, welcher von andern Evil-merodach oder bei Olearius (in seiner Uebersetzung von Ssa'd'is Rosenthal) Elmaradab genannt wird, Veranlassung erhalten haben, das Schachspiel für ihren König zu erfinden, weil derselbe auf diesem Wege am sichersten von seinen Principien der Ungerechtigkeit und Tyrannei habe abgelenket werden müssen; da man ihm durch dieses Spiel in einem lebhaften Beispiele unter Augen zu legen im Stande gewesen, wie ein Staat gut und glücklich regiert werde, und welches die Pflichten der Könige und seiner Unterthanen seyn. Wer der erste Erfinder dieses Romans wohl gewesen seyn möge, scheint schwerlich auszumitteln. Die wahre Geschichte der Erfindung des Spiels, die ich hernach

erfordern werde; wiederlegt dieſelbe von ſelbſt, ohne daſs ich nöthig habe, etwas weiteres zu ihrer Beſtreitung aufzuſuchen.

Io. Fabricius meint, der Erfinder des Spiels ſey ein Perſer geweſen, und habe Schatrang a geheiſsen. Das heiſse man doch gerathen! Die oft angeführte Anna Comnena ſagt, die Griechen hätten das Spiel von Aſſyrien aus erhalten. Aſſyrien wird bekanntlich in ſehr weitem Umfange genommen, wovon die Leſer mehreres in meiner Geſchichte des alten - und neuen - vorder - und Mittelaſiens finden werden. Anna kannte alſo blos die Herkunft des Spiels von Perſien aus, der eigentliche indiſche oder hinteraſiatiſche Urſprung war ihr aber unbekannt geblieben. Iſt's doch kaum zu begreifen, daſs ſelbſt Araber und Neuperſer ſo wenig deutliche und genaue Vorſtellungen von dem Urſprung des Schachſpiels, und ſeiner Veranlaſſung haben. Maſs'ûdi, in ſeinen goldnen Fluren *n*), er-

n) *Maſs'udi's Murûd,ch eldeheb u ma'aden eldſchewaher* d. i. *goldne Fluren und Minen köſtlicher Gemmen* iſt ein koſsmografiſches und hiſtoriſches Werk von groſsem Anſehen bei den Morgenländern. Hr. *Deguignes* hat umſtändliche Nachrichten davon aus einigen Handſchriften deſſelben in der ehemaligen königlichen nunmehro aber National-Bibliothek zu Paris, ertheilet in den *Notices et extraits des Mſſ. T.* I. *Maſs'ûdi* ſchrieb um das Iahr 336 (Chr. 947.).

zählt eine gewisse Königin habe einen Sohn gehabt, dessen Stärke und Tapferkeit ein so allgemeines Gerücht verbreitet, dass er das Schrecken aller benachbarten Fürsten geworden. Es habe sich aber einstmals zugetragen, dass dieser tapfere Iüngling in einem seiner Gegner seinen Mann dergestalt gefunden, dass ihn dieser sogar vom Pferde zu stürzen oder aus dem Sattel zu heben vermocht habe. Da der Streit gegen diesen Feind immer hartnäckiger geworden und zugenommen, sey die Mutter beängstigt worden, dass ihr Sohn endlich wohl gar in diesem Treffen das Leben verlieren dürfte. Zu ihrer Beruhigung also hätte ihr einer ihrer verständigsten Räthe das Schachspiel vorgeleget, und ihr daran gewiesen, wie eigentlich die Lage des gegenwärtigen Krieges sey, wie der König aus seiner Eingeschlossenheit hervortreten und sammt der ganzen Reuterei mit vereinten Kräften zu kriegen und zu siegen habe. Man wird aus dieser Erzählung sehen, dass ihr Urheber von der wahren Erfindung und Veranlassung des Spiels einige Wissenschaft gehabt, nur aber mit den nähern Zeitumständen nicht bekannt genug gewesen ist.

Andre **arabische** Schriftsteller giebt es, welche der Erfindung des Schachspiels als einer Erfindung zum Unterricht eines **indischen** Prinzen gedenken. Auch diese Idee

ist aus der Ueberlieferung von der wahren Veranlassung und dem rechten Vaterlande des Spiels geschöpfet.

Andre sind in ihrem Berichte schon etwas umständlicher. Sie sagen: Ein gewisser persischer Monarch, habe von seinem Nachbar, König von Indien, Tribut gefodert. Dieser Letztere sei hierüber beschwerlich mit seinen geheimen Günstlingen oder den Ständen des Reichs zu Rathe gegangen. Da habe denn einer das Schachspiel erfunden. Dieses Spiel sey an den persischen Hof mit dem Berichte übersendet worden, dass wenn man dort aus eignen Genie fähig sey, solches Spiel zu enträthseln, und die Weise seines Ganges auszufinden, man sich von Seiten Indiens nicht weigern würde, das verlangte abzutragen, widrigen Falls es aber bei dem Gegentheil sein Verbleiben haben müsse. Inzwischen habe sich an dem persischen Hofe wider alles Vermuthen sogleich einer der Grossen aufgeworfen, dem König über dieses Spiel allen Aufschluss zu ertheilen. Er sey mit dem indischen Gesandten blos darinn übereingekommen, dass ihm dieser die Bewegung der einzelnen Figuren gezeiget, und sey dann sofort, ohne weitere Hülfe im Stande gewesen richtig zu spielen. Der König von Indien also habe hierauf den verlangten Tribut auch richtig bezahlt. In wie weit diese Erzählung, gleich den beiden vorigen, mit

der wahren Geschichte oder Erfindung des Spiels übereintreffe, wird sich in der Folge an den Tag legen.

Einige andre Annahmen der muhhammedanischen Schriftsteller, verdienen weniger Aufmerksamkeit, weil sie sich von der Wahrheit ganz und gar entfernen. Dahin gehört die Meinung des Verfassers des Buches Mustathraf, so Hyde anführet, dass man den Chalif Elmamun (Sec. 9.) für den Erfinder halte. Dieser Chalif war, wie wir oben S. 40 bemerkt haben, eben kein sonderlicher Schachspieler. Wie ist es also möglich, dass man ihm die Erfindung beimessen könnte? — Ferner gehört dahin, wenn einige die Erfindung einem gewissen Filosof-Namens Ledschlâdsch zuschreiben wollen. So Ekhteri in seinem türkischen Wörterbuche, und der Verfasser eines alten Glossariums über die veralteten Worte und Namen des Schâhnâme Firdûsi. Eben so ungegründet nennen andre den berühmten grossen Schachspieler Elzûli, dessen oben S. 42 gedacht ist, den Erfinder unsers Spiels. Denen widerspricht daher Iben Chalikhân, ein berühmter arabischer Geschichtschreiber des 13ten Jahrhunderts o), dessen eigne

o) *Ibn Chalikhân* aus dem berühmten Geschlechte der Barmekhiden, seines Glaubens ein Schâfeïe, gebohr-

Erzählung aber ebenfalls ihre Fehler hat. „ . . . Elzûli, sagt er . . . wird von einigen sogar als der Erfinder des Schachspiels angegeben. Das ist aber ein grosser Irthum. Denn der eigentliche Erfinder ist gewesen Ziza Bin Dahir der Indier. Der hat es dem grossen König Schahrâm p) gestellet. Der damalige König von Indien aber war Belhît q) u. s. w.„ Elzâfedi will ihn verbessern, erzählt aber die Sache nicht weniger unrichtig, dass nämlich Ardeschir Babegkâni, König von Persien,

ren im Jahr der Flucht 608 (Chr. 1211) zu Arbela in Mesopotamien, Kadhi zu Kâhira in Egypten und hernach zu Damaschk in Syrien, gestorben 681 (Chr. 1282.) hat uns in arabischer Sprache unter der Aufschrift *Wafiât elaʿjân* d. i. *Mortes virorum illustrium* Lebensbeschreibungen nicht blos gelehrter, sondern in jeder Lebensart berühmter Männer hinterlassen. Das Werk fasset mehrere Bände und ist nach alfabetischer Ordnung eingerichtet. Er hat seine Arbeit im December Jahr Christus 1273 geschlossen, das Ganze aber ist erst durch eine beträchtliche Fortsetzung vollendet worden, daran *Fadhl allâh Bin Abilfachr Essokâi* den vornehmsten Antheil hatte,

p) Soll nach *Hyde* eigentlich *Bebrâm* gelesen werden, denn dieser Name ist in der Geschlechtsfolge der Könige von Persien bekannt genug, von *Schebrâm* dagegen ist keine Spur vorhanden. S. aber u.

q) Auch dieser Name ist verstellt. Die wahrheit oder Unwahrheit der Angabe selbst wird sich aus der Folge ergeben.

der erste aus dem Hause der Ssafsâniden, das Nerdspiel erfunden habe, worauf Ziza zur Nacheiferung für seinen König Belhît das Schachspiel ausgestellet habe. — Auch Ssokeiker pflichtet dieser Erzählung bei. „Fragt man mich, sagt er, ob ich den Namen des Erfinders von diesem Spiele, und des Königs für den es erfunden worden, wisse? so sage ich, ja. Ziza ein indischer Weise, ein Sohn des Dâher hat es ersonnen. Er hat es für den König Indiens Schahram erfunden r). Es nennen ihn inzwischen einige Belhît u. s. w.„

Aus diesen bisher angezogenen Erzählungen erhellet wenigstens soviel, dass man darinne einstimmig sey, dass das Schachspiel in Indien erfund n und von dannen nach Persien überbracht worden ist — dahin stimmen alle, die bessere Kenntnisse von der Geschichte desselben besitzen, überein, und es wird auch schon dadurch wahrscheinlich, weil wir den Elefanten unter die Zahl seiner vornehmsten Figuren eingeführt finden. Aber wenn? von wem? und wie?

---

r) Der Verfasser hat seinen Gewährsmann *Ibn Chalikhân* nicht verstanden; denn dieser verstehet wahrscheinlich einen König von Persien; obschon auch *Hyde* das Gegentheil angenommen zu haben scheinet, wie es sich auch wirklich verhält. S. u.

Mirchond und Chondemir, zween Schriftsteller die in der persischen Geschichte grosses Ansehen haben, bemerken als eine ausgemachte Sache, dass das Schachspiel, so wie das Buch Khelila wa Dimna oder wie die Indier zu reden pflegen, die Fabeln des Wischunssarman s) aus Indien nach Persien verpflanzet worden sind zur Zeit des in Persien regierenden Monarchen Anuschirwan, welches also im sechsten Iahrhundert unserer christlichen Zeitrechnung geschehen ist. Mit ihnen stimmen andre Schriftsteller dieser Nation überein, und wir können uns auch auf des Firdû-

s) Die Fabeln der *Wischnussarman* oder indischen Aesops sind ein Stück der allerältesten Litteratur der Indier. Aus einem Missverständniss haben uns die muhhammedanischen Schriftsteller den Weisen, welcher sie verfasser, *Pidpai* oder *Pilpai* genannt. Und unter diesem Namen sind sie bei uns lange Zeit ausgegeben und bearbeitet worden, bis wir in den neuesten Zeiten mit der indischen einheimischen Litteratur etwas bekannter geworden sind. Sie sind noch unter mehrern Namen in verschiednen Gestalten erschienen und heissen z. B. auch das *Buch der ewigen Weisheit das Testament des Huschengk*, das *Königsbuch* etc. Hussain Khâschefi's Werk *Anwâr Soheili* d. i. Strahlen des Kanopus ist eine Parafrase davon. Man sehe mehr in der *arabischen Anthologie* (Leipz. 1791. p. 87. 88.) und dereinst an seinem Orte in der *Geschichte des alten- und neuen vorder- und Mittel-Asiens.*

ſsi S c h â h n â m è berufen, darinn dieſe Sache umſtändlicher enthalten iſt. Denn in dieſem vortrefflichen Werke haben wir die älteſte Urkunde vom Schachſpiel aus den Schätzen der neuperſiſchen Litteratur, und folglich für die Geſchichte der Entſtehung und Ueberpflanzung deſſelben nach Perſien das älteſte Zeugniſs von Perſien aus. Zeugniſſe der indiſchen Schriftſteller ſelbſt gehen viel höher hinauf, wie ich bald hernach beibringen werde.

Gewiſs iſt es alſo, daſs das Schachſpiel in Perſien zuerſt unter A n u ſ c h i r w â n bekannt geworden iſt, im ſechſten Iahrhundert unſerer Zeitrechnung. A n u ſ c h i r w â n, auch N u ſ c h i r w â n iſt ein in der Geſchichte ſehr bekannter und ſehr berühmter Monarch von Perſien geweſen, aus dem Hauſe der S s a ſ s a n i d e n *t*). Er war, da ſein Tod in das Iahr Chr. 576 fällt, ein Zeitgenoſſe des Kaiſers I u ſ t i n i a n. Erſt nach I u ſ t i n i a n s Zeiten kann das Schachſpiel nach Europa gekommen ſeyn. Dahero kommt daſſelbe in dem C o r p o r e j u r i s c i v i l i s noch nicht vor. Und wäre es ſelbſt im Vorderaſien vor dieſem Zeitalter bekannt geweſen, wie einige geglaubt haben, ſo würde es nicht wohl zu begreifen ſeyn, wie es gekom-

t) In europäiſchen Büchern wird er oft *Anuxirvan* geſchrieben, welches nach der portugieſiſchen Ausſprache geſchiehet.

men sey, dass der Talmud der Juden davon schweigt *).

Einige orientalische Schriftsteller haben gestritten, ob das Nerdspiel oder das Schachspiel älter sey? die Perser und Indier sollen sich durch die beiden Spiele Nerd- und Schachspiel einander gleichsam aufgefordert haben. Da sagen nun einige Schriftsteller, dass die Inder den Persern zuerst ihr Schachspiel übersendet und dafür das Nerd zurückerhalten, andre aber umgekehrt, dass die Perser die Inder zuerst durch ihr Nerdspiel aufgefordert hätten. Allein was wir auch von diesem historischen Umstande für richtiger erkennen, so beweist derselbe doch nur die gegenseitige Verpflanzung der beiden alten Spiele aus diesem Lande in jenes. Beide Spiele aber konnten in dem Lande ihrer Erfindung lange vor der besiegten wechselseitigen Umschickung im 6ten Jahrhundert, wohl seit undenklichen Zeiten vorher im Gebrauch gewesen seyn. — Denn die Urkunden und Nachrichten von jener wechselseitigen Wanderung der beiden Spiele besagen hierüber nichts Bestimmtes. Sie sagen nicht, dass die Spiele damals zuerst erfunden worden, sie sagen nur,

*) Der späte Glossator des Talmud *Tract. Kethuvot.* Fol. 61. 2. giebt keinen geringen Beweis seiner Ignoren, wenn er das im Texte vorkommende Spiel *Nerd Sebir* (Nerdspiel) durch אשקקש״ commantirt.

dass sie auf einen neuen Boden verpflanzet worden. Es ist also aus diesem historischen Umstande, welcher erzählet wird, über die Frage von dem Alterthum des Schachspiels und dem was damit zusammenhänget, im geringsten nichts entscheidendes herzunehmen.

Dass das Schachspiel aus Indien zuerst nach Persien gekommen ist, können wir jetzt als bekannt voraussetzen. Wir können aber sogleich einen Schritt weiter setzen, und sagen, dass dieses Spiel von Persien aus zunächst seinen Weg durch 'Arabien genommen habe x). Denn erstlich brachte es die Nachbarschaft natürlich so mit sich, und dann liegen die Spuren in den originellen Benennungen der zu diesem Spiele gehörigen Ausdrücke und Bezeichnungen deutlich genug vor Augen, indem diese Namen, so wie sie den übrigen westlichen Völkern zuerst bekannt worden sind, als 'arabisch geformte indischpersische Wörter befunden werden. Was dahero der Verfasser der

x) Unter 'Arabien verstehet man nicht allein die grosse Halbinsel, die diesen Namen auf der Charte führet, sondern alle die Länder die noch übrigens seit den ältesten Zeiten von 'arabischer Nation bewohnt worden sind, vornehmlich das sogenannte Wüste 'Arabien und arabische oder babylonische 'Irâk. S. die Geschichte des alten- und neuenvorder- und Mittel-Asiens.

der Geschichte des Timûr Arabschades in dem Schema des grössern Schachspiels des Timûr thut, indem er alle die fremden Benennungen in die reine arabische Sprache zu übersetzen sich befleissiget, ist Abweichung von dem gemeinen Gebrauche, und er scheint seinen Purismus diesmal übel angewendet zu haben, indem Timûr selbst, als dessen besondres Schachspiel er beschreibet, seinem eigenen Zeugnisse zu folge nie arabisch verstanden, sondern sich in allen Geschäften der persischen und seiner tatarischen Mundart bedienet hat. —

Wir haben aus obigen Stellen ersehen, dass die Erfindung des Schachspiels einem indischen Könige Namens Belhîth zugeschrieben werde. Wir haben auch schon bemernt, dass dieser Königsname zweifelhaft ist. Hier muss ich nun zuvörderst hinzuthun, dass er nach verschiedner Lesart in den Handschriften auch Belhîb geschrieben gefunden wird.

Wahrscheinlich ist es, was auch Hyde darleget, dass der Königsname Belhith oder Belhib ein verdorbner Name, für Belhera seyn möchte. Ist dieses, so haben wir über die Regierung Indiens unter der das Spiel erfunden oder vielmehr nach Persien übergepflanzet worden ist, nichts bestimmteres, als was wir auch ausser dieser Anzeige wissen konnten.

Belhera ist seit uralten Zeiten der allgemeine Titul indischer Monarchen, nicht ein individueller Regentname, sondern ein allgemeiner Geschlechtsname aller hindostanischen Generalbeherrscher, wie etwa die Namen Cosroës oder Chosru, Caesar, Pharao u. s. w. in der übrigen alten Geschichte.

Belhara oder nach verschiedner Schreibart und Aussprache Belhâr, Belhar, Belhur, Belur ist eigentlich ein alter indischer Titel für Monarchen oder Könige, denen andre Fürsten des Landes Lehngehorsam sind. Hernach verstehen die orientalischen Schriftsteller unter demselben Namen auch das Reich, welches einem solchen allgemeinen und mächtigen Oberherrn unterwürfig war. Wenn man die verschiednen Stellen, darin diese Schriftsteller von einem Reiche Belhara Reden gegeneinander hält, so ersiehet man bald dass dieser Name so wie mehrern grossen Königen Hinterasiens, so auch mehrern Reichen desselben zugekommen ist, und dass dieserwegen das Land Belhara bald in einem engern, bald in einem weitern Umfange genommen werden müsse.

Das erste den orientalischen Schriftstellern bekannte Belhara war das alte Reich des Porus oder welches einerlei ist, die Monarchie Hindostâns. Denn erst späterhin kennt man die Staaten der sogenannten östlichen Halbinsel Indiens d. i. der an Sina gränzenden Halbinsel

jenseits des Ganges und des Golfo von Bengkâlen mit den Reichen Awa, Ascham, Pegu, Ssiam etc. unter der Benennung des Reiches Belhara, dessen Könige oder Monarchen man Belhar oder die Könige von Thohharmi elusn d. h. die Völker mit durchstochnen Ohren zu nennen pflegte S. Anciennes relations des Indes et de la Chine de deux Voyageurs Mohametans, qui y allérent dans le 9 Siecle. Traduites de l'arabe avec des remarques (par l'Abbé Renaudot) a Paris 1718. p. 18 — 20.

Die Verschiedenheit der Könige und Länder, denen auf diese Art der Name Belhara oder Belhar etc. zukommen konnte, hat Gelegenheit zu mancherlei unbestimmten Begriffen gegeben, in welche sich die muhhammedanischen Schriftsteller verwirrt haben, Soviel nimmt man aber wahr, dass die Benennung des Reichs Belhara und der Könige Belhar in einem engern Sinne vornehmlich dem Staat von ganz Tibet und dem alten indischen Reich des Porus wozu wenigstens der westliche Theil von Tibet gehöret hat, beigelegt worden ist. Denn damit stimmt es auch überein, dass die Kette der Nebelberge oder der Berge Belur, die sich um die Quellen des Oxus anhebet und sich durch den Staat von Tibet hinziehet, jenen Schriftstellern zur Bezeichnung

der Lage des Reichs Belhara dient und dafs sie dieses Reich einstimmig gegen Süden von Chânbâlik stellen. Chânbâlik aber ist der allgemeine Name welchen die Tatarn jeder Residenzstadt der Kaiser von der Tatarei und Sina beimessen, daher denn z. B. Karacarin, und jezt noch Peking in Sina diesen Namen führen.

Die Aehnlichkeit der beiden Wörter Belhar u. s. w. und Belûr, davon das leztere eigentlich die in dem Umfang des alten Reichs des Porus gelegnen Nebelberge bezeichnet, scheinet es veranlasst zu haben, dafs von den muhhammedanischen Schriftstellern die Form Belûr als synonim mit Belhar oder Belhara anerkant worden ist.

'Abu'lfeda y) in seinem grofsen geografischen Werke sagt: Wajéla belâd chân-

y) *'Abu'lfeda Bin Ismaʿîl Bin 'alî Elmâlic Elmûweijid E'mâd eddîn u Tadscheddîn* war ein gelehrter Fürst aus dem Geschlechte der Ejubiten, und zwar demjenigen Zweige desselben, welcher zu *Hhamât* in Syrien herrschete. Er war 672 (Chr. 1273.) zu Damaskus geboren, erhielt im Iahr der Flucht 710 (Chr. 1310.) den ruhigen Besitz der Regierung zu *Hhamât* und wurde im folgenden Iahr von dem egyptischen Chalifen zum Ssulthan gemacht d. i. in unabhängigen Fürstenstand erhoben. In seiner Iugend hatte er eine kriegerische Erziehung genossen, und bei dieser Gelegenheit manche Reise gethan. Er starb 732 oder nach

bâlek min eldschunûb dschebâl Bel. hera melikh mulukh Hind. d. i. Der Landschaft *Chânbâlek* gegen Süden

---

andern 733 also vielleicht mit dem Wechsel der christlichen Iahre 1331 und 1332. Mehreres wird der Leser finden in Repertorio f. Bibl. und Morgenländische Litt. Th. 2. p. 54. u. f. f. Er schrieb ein grosres *Handbuch der Geschichte* d. i. eine Universalgeschichte vom Anfang der Welt bis ins Iahr der Flucht 730 (Chr. 1329). Man sehe altes und neues - vorder - und Mittel - Asien B. 1. S. 155. f. Nächst diesem sind aber ganz vorzüglich geschätzt seine geografischen Werke. Sie machen ein ganzes aus unter dem Titel, den ihn der Verfasser selbst gegeben hat: *Takwîm elboldân* d. i. Canon geographicus. Der Verfasser hat dieses Werk im Iahr der Flucht 721 (Chr. 1321.) vollendet. Es bestehet in 24 Tafeln, deren jede mit Marginalnoten versehen ist, worinne allgemeine Anmerkungen von der Beschaffenheit der Länder und Nachrichten von kleinern Städten enthalten sind. Nächstdem ist jedesmal eine Beschreibung der grössern Städte beigefügt, deren Länge und Breite in den Tafeln aus verschiednen Schriftstellern und oft mit des Verfassers eigener Berechnung oder Beobachtung angegeben werden. In der Einleitung oder den Prolegomenen erklärt der Verfasser zuerst einiges aus der mathematischen Erdbeschreibung, handelt ferner von den geografischen Maassen und giebt hierauf eine Beschreibung der vornehmsten Meere, Seen, Flüsse und Berge. Die Leydensche Bibliothek besitzt ein Exemplar von welchem *Köhler* höchst wahrscheinlich gemacht hat, dass es dasjenige sei, welches

gränzen an die Berge Belhera des grossen Königs von Indien. Hieraus bestätiget sich also, als aus einem Zeugniss eines Schriftstellers von sehr grossem Ansehn, dass, wie ich oben gesagt habe, der allgemeine Name der Monarchen von Indien und vornehmlich Hindostân Belhera war.

Die Residenzstadt dieses Belhera von Indien erhellet aus mehrern andern Stellen. In einer Erdbeschreibung die Hyde anführt, und welche Bassath elard d. i. Weite der Erde überschrieben ist, heisst es: *Kanûdsch* ist der Sitz des Belhera, des grossen Königs von Indien. (Elkanûdsch ka'id el Bel-

sich der Verfasser selbst aus seinen Papieren zu seinem Gebrauch ins Reine schreiben lassen, um am Rande hin und wieder Verbesserungen und Berichtigungen nachzutragen. Gedruckt ist die ganze Geografie des *Abu'lfeda*, aber nur lateinisch nach der Uebersetzung des seligen Reiske. Sie steht im Büschingschen Magazin für die neue Historie und Geografie Th. 4. 5. jedoch mit Weglassung des schon vorhin lateinischübersezten Chorasmiens, Mavaralnahr's, Arabiens und Syriens. Von dem arabischen Text aber haben wir bisher mehrere Stücke gedruckt erhalten, so wir dem Fleisse der berühmten Orientalisten *Io Grave*, *Io Gagnier*, *Io. B. Koebler*, *Io. Iac. Reiscke*, *Io. D. Michaelis*, *Rinck*, *Eichhorn* und *Rosenmüller* zu verdanken haben. S. altes- und neues- vorder- und Mittel-Asien B. 1. S. 182. und *Zusätze* p. XIX.

hera melikh molûkh elhind). — Die Stad Kanûdsch war also der Sitz des Belhera von Indien. Dafür sind nun noch viel andre Stellen, aus denen zugleich zu ersehen ist, dass dieser leztere Stadtname aus Nachlässigkeit sogar mit Belhera als dem Namen des Monarchen selbst ist verwechselt worden.

Elkanûdsch, heisst es bei dem *Geographus Nubiensis* z) Clim. II. parte 8 medi-

z) Dieser Geographus Nubiensis ist der berühmte Scherif *Eddrisi* oder *Idrîsi* aus den 12ten christl. Iahrhundert, neben Abulfeda der berühmteste geografische Schriftsteller der 'Araber. Er war Fürst aus dem Stamm der Idrisiden welche in Afrika regiert haben und flüchtete bei dem Sturz seines Hauses, als sich die Fathimiten Herrn von Egypten und Afrika machten, nach Sikilien in die Arme des König *Roger*. Der leztere nahm ihn sehr wohl auf und ermunterte ihn auch zur Ausarbeitung seines grossen Werks einer Universalgeografi. Das Werk ist 'arabisch und lateinisch gedruckt, obwohl sehr fehlerhaft und auch nicht zum Besten übersetzet. Die Ausgabe ist *Rom e typ. Medicea 1592 4to* und die Uebersetzung *Geographa Nubiensis . . . verterunt* Gabr. Sionita *et* Io Hesronita *Maronitae* Paris 1619 4to. Von 1632 hat man auch eine italienische Uebersetzung von *Dominicus Macri*, welche ich aber nicht gesehen habe. Man hält dieses 'arabisch und lateinisch vorhandene Werk nur für den Auszug aus dem grössern Werke, dass also noch in den Bibliotheken verborgen liegen muss.

net hhafanet u khefsîret eltedfchâ-rât, u bihâ jufemmi elmelikh Elka-nudfch d. i. *Kanûdfch* ift eine fchöne Stadt, in welcher viel Handlung ge-trieben wird, und von der der König felbft den Namen Elkanudfch führet.

Diefe Stadt Kanûdfch ift nach Ulugh Begk's und Nazir eddîn's Berechnungen 115,50′ der Länge und 26,35′ der Breite gelegen oder nach andern orientalifchen Geografen 131 der Länge und 29 der Breite, wobei zugleich be-merkt wird, dafs man eigentlich Kinûdfch ausfprechen follte. Ich habe die Länge und Breite der alten Stadt Kanûdfch oder Ki-nûdfch nach der Art bemerkt, wie die alten arabifchen Geografen zu berechnen pflegen. Nach der genauern Weife unferer neuern Geo-grafen trifft die Pohlhöhe derfelben, der D'An-villifchen Karte gemäfs auf $25\frac{1}{2}$ Grad, und die Länge auf 99. Sie liegt in Bengkalen am Zu-fammenflufs zweier Hauptarme des Ganges, deren einen der Geographus Nubienfis Mo-ſsalla nennet. Bei D'Anville heifsen fie Dfchemena und Sserondfch.

Dafs Kanûdfch nicht zu allen Zeiten die einzige Refidenz des Reichs gewefen, fagt der Nubifche Geograf in derfelben Stelle die ich fchon angezogen habe.„ Ia nicht allein *Kanûdfch* fondern auch Nahrowâra ift eine Stadt in welcher der *Belbera*,

grosser König von Indien seinen Sitz hat. Dieser König hat grosse Armeen auf den Beinen mit vielen streitbaren Elefanten. Seiner Religion nach ist er ein Verehrer des Budd'a. Er trägt eine goldne Krone und einen goldgestreiften königlichen Talar. An gemeinen Tagen pflegt er ohne Pomp durch die Strassen zu reiten; nur am Freitage pflegt er in Begleitung von 100 Frauenzimmern aus seinem Haram, die alle ebenfalls reiten, zu erscheinen und männliche Bedienung bei sich zu haben. Die Frauenzimmer sind mit kurzen goldgestikten Röcken bekleidet, haben viel Schmuk und Zierath an und um sich, und sind besonders an Händen und Füssen mit goldnen und silbernen Ringen und Bändern ausstaffirt. Die Haare hängen ihnen im Rücken lang herab bis über die Hüften. Der König reitet voraus, sie hinter ihm her, während welchem Zug sie beständig unter einander zu scherzen und zu spielen pflegen. Räthe und Diener des Hofs sind bei diesem feierlichen Zuge nicht zu sehen, ausser dass ein Verschnittner voraus die Zudringlichkeit des Volkes abwehren muss. Im

Kriege pflegt sich dieser König vornehmlich der Elefanten zum Streite zu bedienen. Sein Reich ist ein Erbreich, dessen Beherrscher allezeit Belhera heisset.

In der benannten Stadt Kanûdsch hatte vor Zeiten ebenfalls Porus seinen königlichen Sitz. Das sagt wenigstens das Schâhnâmè ausdrücklich. Doch es ist hier der Ort nicht die Richtigkeit dieser Annahme zu entscheiden. Aber dass der König Porus, dessen die Griechen in der Geschichte Alexanders des Grossen Erwähnung thun, und welcher von den orientalischen Schriftstellern Pôr genannt ist, wirklich ein Monarch von Hindostân gewesen, und dass der Hauptsitz seines Reichs sich am Ganges hin erstreckt habe, erhält vielleicht doch einige noch izt nicht verloschne geografische Spuren eine Bestätigung. Vornehmlich kennet man noch in der Gegend von Bengkalen den ansehnlichen Hauptdistrikt Porâna d. i. das Land der Porân oder Pôrijân, obwol dieser noch zuweit östlich von Kanûdsch entfernet lieget.

der Indische Belhera oder Monarch soll zu Nuschirwâns Zeiten, wo das Schachspiel ans Indien nach Persien ging, Balûdsch geheissen haben. Sein Reich habe sich vom Meere von Kanûdsch d. i. von Golfo von Bengkâlen bis in das Herz von Ssind d. i. die

Länder und Reiche am Indusflus erstrecket. Also bis an die Grenzen von Persien. Nuschirwân, der mit ihm damals in Krieg verwickelt gewesen, wie oben erzählt worden ist, habe in diesen Gegenden viele seiner Völker, welche von ihm den Namen Balûdschen geführet, darniedergehauen.

Aus diesen leztern Umstand der Erzählung gehen uns von neuem die Augen auf, dafs wir wissen wo wir sind. Die Balûdschen kennen wir noch aus den neuesten Zeiten durch die Nachrichten der Reisebeschreiber. Sie machen einen grosen Volksstamm aus, welcher an den Grenzen von Indien und Persien, vornehmlich in der Landschaft Mecrân herumziehet. Den ganzen grosen Distrikt ihrer Wohnungen nennt mau Ballûdschestân. S. die Karten. Der damals, als das Schachspiel aus Indien nach Persien überging, in Indien regierende Monarch oder allgemeine Oberherr aller einzelnen Fürstenstaaten in Hindostân, hiess also eben so wenig Balûdsch als er Belhit geheisen haben kann, sondern Balûdsch ist ein Name, welcher uns anzeigt, dafs es Nuschirwân in der Streitigkeit über die verweigerte Zinsbarkeit zunächst mit den Staaten des westlichen Indiens diffeits des Indusflusses als dem grenzenden Theil von Hindostân, zu thun hatte.

Wenn im Schâh nâmé Firdûsſi nicht ausdrücklich geſagt würde, daſs das Schachſpiel damals nach Perſien übergangen ſey von der Stadt Kanûdſch aus; daſs der Monarch Indiens von da aus ſeinen Geſandten an den perſiſchen Hof geſchickt habe, der das Spiel zur Enträthſelung habe vorlegen müſſen: ſo könnte man allerdings annehmen, daſs es eben nicht unmittelbar aus dem tiefern Indien am Ganges, ſondern vielmehr blos aus dem Theile Indiens, wo eigentlich der Schauplatz des Krieges war, überſendet worden. Inzwiſchen, da der Krieg über verweigerte Zinsbarkeit, denen ſonſt aus der alten Statiſtik beider Reiche bekannten Verhältniſſen derſelben gemäſs, ob er auch nur im Vorder-Indien geführt worden, doch eigentlich der ganzen Monarchie angehen muſste, ſo läſt ſich wider das Zeugniſs des Schah nâmè keine erhebliche Einwendung beibringen.

Schânâmè nennt uns ferner auch den Weiſen des perſiſchen Hofs, welcher das Spiel, den obigen Erzählungen zufolge, glücklich entziefert, und ſomit das indiſche Reich zur Unterwerfung genöthiget habe.

Da der indiſche Geſandte, wird daſelbſt erzählet, mit ſeinem Spiel nach Perſien kommen, und die Sache in Vortrag gebracht hatte, ward der hohe Rath des Hofs verſammelt, man berathſchlagte ſich, und ſiehe da! es fand ſich einer der Weiſen dieſer Verſammlung, welcher

dasselbe richtig zu entziefern verstand. Er hiess Busurdschumhir. Diesen schickte der Monarch von Persien an den indischen Hof, dass er die verlangte Entzieferung des indischen Spiels und zugleich das in Persien selbst erfundne und in Indien damalen noch unbekannte Nerdspiel überbringen musste, worauf der Friede zwischen beiden Reichen hergestellet ward *a*), zumal da man in Indien mit Enträthselung des vorgelegten persischen Spiels nicht so glücklich war, und sich dasselbe von Busurdschumhir erklären lassen musste. —

Wie im Schâhnâmè, so wird auch nun im Buche Mu'dschifât und andern gründlichen Schriften der Orientaler diese Geschichte erzählet. Busurdschumhir des Nuschirwân vornehmster Rath und Visir, wird durchgehends als ein glänzendes Beispiel eines weisen und staatsklugen Mannes und grossen Geistes aufgestellet. Die Indier, sagt Ssa'di in seinem Rosenthal, hätten an diesem Minister keinen Tadel gefunden, als blos, dass ihm die

a) Einige Schriftsteller sagen dass das Nerdspiel damals erst, ebenfalls durch den genannten Wisir *Busurdschumhir* erfunden worden sey, doch ist aus andern Umständen und historischen Zeugnissen vielmehr gewiss, dass dieses leztere Spiel ein sehr altes Spiel ist, welches damals nur nach Indien übergepflanzet wurde. S. *Hyde* in *historia Nerdiludii*.

Natur eine etwas zu langsame oder schwehre Sprache ertheilet hatte. Dagegen habe er ihnen auf diesen Tadel zurückgegeben, dass es besser sey mit Bedachtsamkeit zu sprechen, als geschwind zu reden und das Gesagte nachmals zu bereuen *b*).

b) D'Herbelot in seiner *Bibliotheque Orientale* hat alles was von diesem merkwürdigen Mann in den Werken der Orientaler gerühmet wird unter einem umständlichen Artikel gesammlet, welcher in Tom. IV. (der Haager Ausgabe) erweitert worden ist. Es wird meinen Lesern nicht unangenehm seyn, wenn ich diese Nachrichten in einem Auszuge hier beifüge. *Buzurge mihir* (Busurdschumhir) le Vizir de *Khorroës* surnommé *Nuschirvan*, auquel ce prince donna ce nom, qui signifie en langue persienne *celui que l'on affectionne beaucoup*, etoit fils de *Bakhtegkian* (Bachtegkian) et fut destiné par Nuschirvan pour Gouverneur de son fils nommé Hormuz (Hormusd). Il s'acquita avec grand soin de cette charge, et s'apperçevant que le jeune prince aïant passé la plus grande partie de la nuit en fêtes et en divertissements avoit accoutumé de donner les matinées entières au sommeil il prennoit souvent la liberté de l'eveiller, et de lui faire l'eloge de la diligence qu'il disoit être fort necessaire à un prince pour vaquer aux affaires de son état et pour le rendre toûjours victorieux de ses ennemies. On dit que le prince se trouvant fatiqué des remontrances de son maitre, commanda un jour à ses gens de l'aller attendre de grand matin, lorsqu'il sortiroit de chez lui et de le devaliser. Ces ordre aïant été

Wir haben bisher gehört, wie das Schachspiel aus Indien, seinem Vaterlande nach Persien übergegangen ist. Es geschahe dieses

---

ponctuellement executé, Buzurge mihir vint en l'état auquel il se trouvoit chès le prince, qui étant informé de ce qu'il lui étoit arrivé, lui dit aussi-tôt: Si vous aviés été moins diligent, vous auriés évité ce mauvais rencontre, mais le maitre lui répondit sur le champ, que les voleurs avoient été encore plus diligent que lui, ce qui étoit cause que leur étoile avoit été plus heureuse que la sienne. Il ajouta à sa réponse cette belle instruction, que la vigilance est le miroir de la lumière céleste, le flambeau des sciences, le trésor de la vertu et de la joie, et enfin la clef des portes de la victoire: Levés-vous donc, lui dit-il ensuite, afin que le soleil du bonheur se leve sur votre téte, et que le vent excité par la fraicheur du matin, fasse couler dans votre ame la pluïe des graces du ciel et des vertus de la terre.

On rapporte aussi, que ce grand homme s'etant trouvè dans une conférence entre des filosofes Grecs et Indiens devant le Roi *Khosroës*, ou y proposa, quelle chose étoit la plus facheuse en ce monde? Le filosofe Grec dit, que c'etoit une vieillesse imbecille jointe à la pauvretè. L'Indien fut d'avis, que c'étoit la maladie du corps accompagnée d'une grande peine d'esprit. *Buzurge mihir* s'expliqua pour lors en ces termes: *Pour moi, je crois que le plus grand des maux, que l'on puisse ressentir en ce monde, est de se voir proche du terme de sa vie, sans avoir pratiqué la vertu.* Ce que les deux autres filosofes aïant enten-

bei Gelegenheit eines Krieges gegen die Balludschen d. i. gegen die Staaten des vordern Indiens unter Regierung des persischen Monarchen

---

du, ils revinrent à son sentiment. Un jour Nuschirvan tenant conseil, et ses Ministres aiant tous dit leur avis, on s'étonna de ce qu'il ne parloit point: cependant il satisfit pleinement le Roi en lui disant, que les Conseillers d'état devoient être semblables aux Medecins, qui ne donnent point de remède, sinon à ceux qui en ont besoin.

Une femme consultoit Buzurge mihir sur une affaire, et le filosofe n'eutpas de réponse à lui donner. La femme lui dit: puisque vous n'avés pas de reponse à me donner, pour quoi êtes-vous dans la charge que vous occupés? Les appointemens et les bienfaits du Roi que vous recevés, son fort mal emploiés. Il repartit: *Je suis paié pour ce que je sçai et non pas pour ce que je ne sçait point.* Nouschirvan déliberoit dans son conseil d'une affaire de grande importance, et les Vizirs proposoint chacun leur sentiment. Le Roi avança aussi son avis et Bouzurge mihir le suivit. On demanda à lui pourquoi il avoit préferé l'avis du Roi à l'avis des Vizirs? Jl répondit: *Le succès de l'affaire dont il s'agit est très incertain, et j'ai cru qu'il valoit mieux suivre le conseil du Roi, afin d'être à couvert de sa colère au cas que la chose ne réussisse pas.* Hiermit begnüge ich mich, meinen Lesern wenigstens einige Idee zu geben, in welcher Hochachtung die Person des *Busurdschumbir* bei den Morgenländern stehe, und wie viel sie von diesem grossen Minister

chen Nuſchirwan, wogegen die Perſer das Nerdſpiel nach Indien brachten. Wir haben ferner gehört, daſs diese Epoche der Verpflanzung des Spiels nicht mit der Epoche der Erfindung deſſelben zu verwechſeln iſt, u. ſ. w. Jetzt iſt uns noch die Frage über die eigentliche Erfindung des Spiels und das wahre Alterthum deſſelben übrig.

So gewiſs es iſt, daſs der indiſche Monarch oder Belhera, unter deſſen Regierung das Schachſpiel aus Indien nach Perſien gegangen iſt, weder Balludſch nach Belhît geheiſsen habe, ſo gewiſs iſt es, wenn wir die bekannte hindoſtâniſche Regierungsgeſchichte vor den Zeiten der Muhhammedaner zu Rathe ziehen, daſs es vielmehr Partabchand geweſen ſey, unter deſſen Herrſchaft über Indien jene Geſchichte vorgefallen iſt. Dieſer Partabchand war ein groſser General des indiſchen Monarchen Ramdeo, der ein Zeitgenoſſe des perſiſchen Kaiſers Firûs oder Perôs und ſeines Sohnes des Khai Kobâd, der beiden nächſten Vor-

merkwürdiges zu erzählen wiſſen. Der Umſtand, daſs er an der Verpflanzung des vortrefflichen Schachſpiels einen ſo beſondern Antheil erhalten hat, iſt in der That kein geringer Vorwurf zur Erhaltung ſeines Ruhms geweſen; ob es gleich unrichtig iſt, wenn ihm einige Meinungen ſelbſt die Erfindung des Spiels haben beimeſſen wollen.

fahren des Nuſchirwân auf dem Thron von Perſien (nämlich deſſen Vaters und Groſsvaters) geweſen iſt. Ramdeo vom Stamme Rhator regierte über Indien oder das Reich Kanûdſch (Kanjacovdſcha auf indiſch) im 5ten Iahrhundert nach Chriſtus als ein weiſer und groſsmüthiger Fürſt. Er war, wie bereits ſeine Vorfahren, dem perſiſchen Monarchenthron tributär. Nach beſtandenen und mit ſiegreichem Arme beigelegten verſchiedenen innerlicher Unruhen ſeines Reichs, und durch Kriegsglück und gute Regierung erworbenen groſsen Schätzen, behauptete er den indiſchen Thron in gloreicher Pracht und Ruhe, bis er endlich nach 54 jähriger Regierung (unſerer Zeitrechnung ums Iahr Chr. 500) ſeinen Vätern in die unbekannte Welt folgete, von wannen niemand zurückkehret. Er hinterlieſs einen glänzenden Ruhm groſser Thaten, ſo daſs nach den indiſchen Schriftſtellern unter allen Beherrſchern Hindoſtâns wenige demſelben an Gröſse zu vergleichen ſind. Aber nach dem Tode dieſes Ramdeo entſtund ein mächtiger Zwieſpalt unter ſeinen hinterlaſſenen Prinzen, der bald in Krieg und anarchiſche Zerrüttung ausbrach. In kurzer Zeit waren die groſsen Schätze, die er geſammlet hatte, zerſtreuet, und das ganze Land war mit Verwüſtung bedecket. Dieſen Zeitpunkt machte ſich nun der General des Ramdeo, Namens Portabchand zu Nutz.

Er gewann bald das Vertrauen und die Liebe der Armee, marſchirte gegen die Reſidenz, nahm ſie ein, ſchafte die königliche Familie aus dem Wege, unterjochte ſich eine Menge der angeſehnſten Fürſten des Reichs, theils mit Gewalt, theils durch Liſt und falſche Verheiſungen, richtete unter den Hartnäckigen ein fürchterliches Blutbad an, brachte dadurch endlich das ganze Reich unter ſeinen Gehorſam. Dieſer neue Beherrſcher des indiſchen Throns fieng endlich an, bei dem ununterbrochnen Laufe des Glücks, ſtolz zu werden, und ſtreubte ſich einige Iahre, den üblichen Tribut an das Haus Perſien zu zahlen. Auf dieſe Weiſe ward Nuſchirwan bewogen, mit ſeinem Heere gegen ihn aufzurücken, das dann die Länder am Indus Khabul und Pandſchab eroberte und plünderte, und ihn endlich nöthigte den verweigerten Tribut nach wie vor zu entrichten. Die fernere Geſchichte des Verhältniſſes beider Reiche gehört nicht hieher. Genug Partabchand iſt der Belhera, unter welchem die Geſchichte der Verpflanzung des Schachſpiels aus Indien nach Perſien und des Nerdſpiels aus Perſien nach Indien zuverläſſig vorgefallen iſt.

Vorausgeſetzt alſo, daſs das Schachſpiel bei dieſem Vorfalle, da es aus Indien nach Perſien übergepflanzt und durch Buſurdſchumhir (oder Borſu, Burſuja etc.

wie er auch genannt wird) glücklich enträthselt ward, in Indien selbst nicht erst erfunden, sondern bereits lange bekant war, müssen wir in das höhere Alterthum zurückgehen, um die Zeit zu finden, in der es eigentlich erfunden worden ist. Wie hiess also der indische König oder Monarch unter welchem es zuerst bekannt ward? Wer war der Erfinder? was war die Veranlassung seiner Erfindung?

Die schöne Einfalt und höchste Vollkommenheit des Schachspiels kann uns überzeugen, dass ein grosser Kopf es auf einmal erfand, dass es also nicht erst stuffenweis vervollkommnet, sondern ganz die Frucht des ersten Gedankens war, ob es gleich in der Folgezeit verschiedentlich erweitert und verschiedentlich modulirt worden ist. Aber wann und wie war dieses Spiel zuerst erfunden?

Das sinesische Schachspiel, welches seinen indischen Ursprung, bei aller Abänderung mit der es in Sina gespielt wird, nicht verleugnen kann c), wird von den Mandarinen in den Anfang der vollständigeren Geschichte gesetzet, welche die Sineser haben, also ohngefähr 200 Iahr vor Christus d). Hören

---

c) Hr. *Irwin* vermuthet daher vergeblich dass dieses Spiel ursprünglieh eine sinesische Erfindung sey. —

d) S. *Irwin's* Abhandlung darüber. (Vergl. oben p. 50.)

wir ferner die indischen Urkunden, so wird desselben Spiels schon in den ältesten Gesezbüchern der Indier gedacht. Da kömmt in dem B'awischja Purân die Unterredung vor, welcher ich oben (p. 49.) gedacht habe. Diese Unterredung betrift nicht einmal das einfache und ursprüngliche Schachspiel, sondern das neuere zusammengesetzte indische Schachspiel, das uns W. Jones bekannt gemacht hat. Die Gattin des Ravan Königs von Lanka heisst es in einer andern Stelle, die bei Jones aufgestellt ist, erfand es, damit sie ihrem Gemahl durch ein Bild des Krieges angenehm die Zeit vertreibe, während dass Rama im zweiten (indischen) Zeitalter der Welt dessen Hauptstadt eng eingeschlossen hielt. —

Im Schâhnâmè wird die Erfindung des Spiels in das Zeitalter einer indischen Königin, Namens Peritschehre und zwar in das Königreich Khaschemîr gesetzet. Ein König von Khaschemîr, Namens Dschumhur habe seinen Bruder Mâi zum Nachfolger gehabt Mâi's beide Söhne Gkâo und Thalachand seien bei dem Tode ihres Vaters noch unmündig gewesen, und habe also deren Mutter Peritschehre die Regierung geführet. Als die Prinzen aus den Iahren ihrer Minderjährigkeit herausgetreten, hätten sie sich beide bestrebet von der Mutter die Regierung zu erlangen. Die Mutter habe sie von einer Zeit zur andern,

beiden, jedem besonders, mit schmeichelhafter Hofnung hingehalten, bis endlich ein offenbarer Successions-Krieg zwischen ihnen entstanden, welchen die Mutter durch keine Zuredung und Besänftigung habe beilegen können. In diesem Kriege habe Thalachand seinen Tod gefunden; worauf Gkâo das Reich behauptet habe. Die Mutter habe diesen mit bittern Vorwürfen bestrafet, und der unglückliche Ausgang der Begebenheit haben nachmals den Weisen des Hofes Veranlassung gegeben, zum beständigen Andenken das Schachspiel zu erfinden, welches nichts anders als eine Vorstellung des traurigen Kriegs zwischen Gkâo und Thalachand habe seyn sollen.

Masſ'ûdi's und anderer 'arabischen und neupersischen Schriftsteller ähnliche Erzählungen der Ueberlieferung vom Ursprung und von der Veranlassung des Schachspiels stehen oben p. 87 - 89. Weiterhin haben wir auch die Zeugnisse derer schon aufgestellet, welche uns den König, für den dieses Spiel gestellet worden, oder vielmehr den indischen Monarchen (oder Belhera), unter welchem es erfunden worden, Schahrâm, den Erfinder aber Ziza Bin Daher nennen. Der letztere heisst anderwärts, mit einer kleinen Veränderung des Namens, Nazîr Dahîr. So heisst es z. B. in dem Wörterbuche Ferhengk Ssurûri unter dem Worte Thalachand: „*Thala-*

chand ist der Name eines indischen Königes, welcher, von Feinden geschlagen, aus Betrübnis auf seinem von Elefanten getragenem Thronsitze den Geist aufgegeben hat. Seine Mutter war untröstlich über diesen Verlust ihres Sohnes. Einer ihrer geheimen Räthe aus der Zahl der indischen Weisen, Namens Nazîr Dahir erfand daher das Schachspiel, das an ihrem Hofe eingeführt ward, um ihr die Schmerzen zu lindern, und sie durch einen angenehmen und zugleich zweckmäſsigen Zeitvertreib zu tröſten. Der berühmte Firdûſsi hat hierauf folgenden Vers:

Der Mutter blutendes Herz entlastete dies Spiel
Des drückenden Schmerzes über König Thalachand.

Was wir nun aus allen diesen urkundlichen Nachrichten, Sagen und Erzählungen für unsern Zweck gewisseres herauszuziehen vermögend sind, dürfte in folgenden Sätzen bestehen.

Erstlich ist es, dem, was bereits abgehandelt ist zufolge, ausgemacht, daſs das Schachspiel beides, von Indien, nämlich von Indien diſseits des Ganges, aus verpflanzet, und in eben diesem Indien erfunden worden ist.

Zweitens es ist erst im 6ten Iahrhundert der christlichen Zeitrechnung auf dem Wege durch die Länder Vorderindiens am Indusflusse nach Persien gekommen, darnach weiter nach 'Arabien und in die übrigen westlichen Länder. Es ist aber weit früher in Indien selbst erfunden, und auch schon lange vorher in die übrigen Theile Hinderasiens, besonders nach Sina übergebracht worden; ja sogar, laut der alten irländischen Chronik vom Jahr der Welt 3596 bis Christi 332, bereits vor dem 2ten christlichen Jahrhundert in Irland bekannt gewesen (S. oben p. 24.) e).

Drittens es ist nach dem einstimmigen Zeugnisse aller Sage davon aus Veranlassung einer merkwürdigen Kriegsbegebenheit erfun-

---

e) *Cabir - more* oder *Cathir - more* (d. i. *Cabir* oder *Cathir der Grosse* † anno 177. p. Chr. n.) heisst es in jener Chronik, (wie Th. Hyde mittheilt) *habe unter andern Schätzen seinem Sohne* Rotsio Falcio *und einigen Edlen fünf Spieltische (die man* Fichell nannte*) und fünf Schachbrete* Branndab *(Brannaw) genannt testamentlich hinterlassen, Auch habe er seinem andern Sohne* Crinthann *zehn dergleichen sehr künstlich gearbeitete Spieltische und zwei Schachbrete mit zierlichen Schachfiguren ausgesetzet; ihnen so ferner die Würde eines Oberaufsehers über die Spiele conferiret. Endlich aber dem* Macorbo, *Sohne des* Leogarius Binnbhuadhach *50 andere Spieltafeln der Fechter und 50 Schachbrete bestimmt.*

den worden, und zwar der einem Sage zu folge in Khaſchemir, der andern aber gemäſs in Lanka — urſprünglich zum Unterricht und zur Unterhaltung einer fürſtlichen oder königlichen Perſon in deren Hauſe jene Begebenheit ſich ereignet hatte. Es iſt zugleich wahrſcheinlich, daſs was in der einen, und zwar der älteſten Sage Lanka heiſset, in der andern aber für Khaſchemir erkläret wird, eigentlich ein und daſſelbe indiſche Reich anzeige. Lanka bedeutet zwar ſonſt die Inſel Sseilân (Ceylon), allein es ſcheint in der That nicht, daſs man ſo tief in den Süden heruntergehen dürfe. Die Orientaler haben gewiſſe Gegenden in Aſien, die von ihnen als irdiſche Paradieſe betrachtet werden. Ein ſolches Paradies iſt Khaſchemir, ein ſolches auch Sseilân. Leicht konnte alſo in den Erzählungen eins gegen das andre vertauſchet werden.

Viertens, die Perſonen, deren Geſchichte durch das neu erfundne Kriegsſpiel abgebildet ward, waren zween Prinzen Thalachand und Gkao, Söhne des Mâi und Enkel des Dſchumhur. Ihre Mutter, Königin und Vormünderin, wird Peritſchehre d. i. die Schöne mit Engelsgeſtalt genannt. Alle dieſe Namen ſind aus der perſiſchen Erzählung genommen und mehr perſiſch als indiſch; die wahren indiſchen Namen dieſer fürſtlichen oder

königlichen personen dagegen bis izt unbekannt.

Fünftens, die aus jener merkwürdigen Familiengeschichte eines indischen königlichen Hofes entlehnte Erfindung des Spiels geschahe bald nach den Ereignissen selbst an demselben Hofe wahrscheinlich unter des Gkao Nachfolger, und dessen Gemahlin. Dieser Regent oder König, unter welchem sich die Erfindung zutrug, heisst nach indischen einheimischen Urkunden Ravan und war zur selben Zeit von Ramà bekrieget, welcher seine Hauptstadt belagert hatte. Rama ist ein in der alten Geschichte Indiens sehr bekannter Monarchenname. Das ist nun ohne Zweifel derselbe Rama, von welchem die orientalischen Schriftsteller reden, wenn sie uns den Monarchen oder Belhera Indostâns nennen wollen, unter dessen Regierung das Schachspiel ausgestellet worden. Ganz richtig nennen ihn daher Ibn Chalikhân und Ssokeiker, wie wir weiter oben gehört haben, Schehrâm d. i. König Ram *f*).

Sechstens, da wir die Regentenfolge Indiens aus den Hülfsquellen die wir haben noch

f) Wenn auch Ibn *Chalikhan* diesen *Schah - Ram* aus einem Missverständnis als einen persischen König zu betrachten scheinet. Und dass *Hyde's* Conjektur, *Behram* zu lesen, zu voreilig war, ist oben ebenfals erinnert worden.

zur Zeit blos ſtückweis und mit vielen Lücken kennen, ſo bindet uns nichts, den in der Geſchichte des Schachſpiels gedachten Rama gerade für einen der berühmten Rama der indiſchen hiſtoriſchen Fabelzeit anzuſehen, dadurch wir mit dem Alterthum des Schachſpiels bis ins zweite oder dritte Zeitalter der indiſchen Chronologie und alſo bei 2000 Jahr vor Chriſtus hinaufzurücken genöthigt ſeyn würden. Vielmehr iſt es wahrſcheinlich, daſs ein viel ſpäterer Belhera oder Monarch von Indien den berühmten Namen Rama geführet habe *g*),

Siebentens, da gegen das zweite Jahrhundert nach Chriſtus das erfundne Schachſpiel bereits nach dem entfernten Irlande gewandert ſeyn ſoll (S. oben p. 120.) und dieſes nicht anders als auf einem langen Wege durch das Verkehr der aus dem Norden von Aſien nach Europa übergegangenen Völker mit ihren aſiatiſchen Anherrn geſchehen ſeyn kann; da ferner eben dieſe Erfindung ſchon gegen 200 Jahr vor Chriſtus nach Sina gekommen iſt, auch in Indien ſelbſt ſogar das neuere zuſammengeſetztere indiſche Schachſpiel in oben angeführter Urkunde bereits in dem Zeitalter des mythiſchen Wjaſsa und Jud'iſcht'ira d. i. im Anfang des letztern indiſchen Weltalters, alſo

g) Wir finden ja denſelben noch in den Zeiten nach Chriſtus in der indiſchen Regentengeſchichte wieder, S. oben p. 114.

wenigstens gegen 1000 Jahr vor Christus gedacht wird: so werden wir nicht beträchtlich irren, wenn wir, auf der Bahn der rechten Mittelstrafse, den eigentlichen Zeitpunkt seiner Erfindung und folglich die Epoche der obigen königlichen Personen und ihrer Geschichte und der monarchischen Regierung desjenigen Rama, von welchen wir geredet haben, zwischen 400 bis 1000 Jahre vor Christus annehmen. Und bei dieser Annahme muss denn natürlich die Meinung des Elzafedî, welcher den indischen Monarchen, unter dem die Erfindung geschehen sey, in das Zeitalter des persischen Kaisers Ardschir Bâbegkân (Sec. III.) herabsetzet, (S. oben p. 91.) als ein Misverständnis zurückgegeben werden.

Achtens endlich, für den Erfinder des Spiels finden wir keinen andern Namen als Nazir Dahir oder Ziza Bin Dahir. Dass dieser eigne Name zweifelhaft bleibet, ergiebt sich von selbst, weil er arabisch lautet, und doch vielmehr indisch klingen müsste.

Wir müssen blos von den künftigen Untersuchungen aus noch zur Zeit unbekannten indischen Urkunden und Nachrichten, über die acht Punkte, die ich gegenwärtig als mögliches Resultat entworfen habe, ein helles Licht erwarten. Vor izt sind wir nicht im Stande, etwas Befriedigendes mitzutheilen.

Da ich in dem bisherigen das wahre Alterthum und die wahre Geschichte der Erfindung unsers vortreflichen Schachspiels, so weit die Quellen reichen, aus einander zu setzen mich bestrebet habe, gleichwohl aber meinen Lesern hin und wieder andre ganz verschiedene Erzählungen und Annahmen darüber in neuern Büchern aufstofsen werden, so ist es nothwendig, mit ausdrücklicher Anzeige das Anathema über dieselben zu sprechen, weil solche in den ächten Quellen und Nachrichten des Orientes nicht gegründet sind. Die scheinbarste aus den orientalischen Geschichten selbst entlehnte solcher falschen Erzählungen vom Entstehen des Schachspiels ist wol nachfolgende.

Als Nuschirwân in Persien regierte, sagt man, geschahe die Erfindung des Schachspiels *h*). Der Sohn des Nuschirwan, namens Ormusd oder Hormus *i*), seinem Vater an Güte des Herzens und weissen Entwürfen für das Wohl seines Staats ganz ähnlich, ward bald von seinem Vater als Mitregent erkohren. Die zahlreiche Priesterschaft, welche durch Nuschirwân in ihrem Einfluss in Staatsangelegenheiten sehr eingeschränkt worden war, suchte bei einigen Misverständnissen, welche zwischen Vater und Sohne entstunden, die Parthei des

h) Das ist aus dem obigen sattsam als falsch erklärt.

i) Daraus hat man sogar *Helmuth* gemacht.

Sohnes auf alle mögliche Art zu vermehren, und ihn endlich zu einer völligen Empörung zu bewegen, welche wirklich in den mittäglichen Provinzen des Reichs erfolgte. Da dieser Vorfall dem Nufchirwân sehr schmerzlich war, entschloss er sich sogleich, die Regierung seinem Sohne ganz zu übergeben. Inzwischen diese Maasregel wurde von seinen treuesten Vasallen nicht gebilliget, als welche ihm vielmehr anriethen, dem Sohne mit gewaffneter Hand entgegen zu gehen, und die Empörer zu züchtigen. Da die Priester den Sohn ganz beherrschten, und alle kindliche Liebe in ihm zu ersticken suchten, war an keine Aussöhnung zu denken. Der Schâh, der sich nun zu einem wirklichen Angriff entschliessen musste, wünschte seinen verführten Sohn mehr in die Nothwendigkeit zu versetzen, sich ihm ergeben zu müssen, als einen gewaltsamen Angriff zu unternehmen, welchen nur Ströme von Blut auf beiden Seiten endigen würden, wovon der Ausgang ungewiss und ihn für sich und seines Sohnes Leben besorgt seyn liess. Dazu kam noch die angenehme Nachricht zum Schâh, dass sein Sohn befohlen habe, auf seine Gefangennehmung auszugehen, und seines Lebens zu schonen. Er ward also in seinem Entschluss immer mehr bestärkt und unterhielt Tag und Nacht den Gedanken wie es möglich wäre, seinen Sohn so in das Enge zu treiben, und so

einzuschliessen, dass er ihn gefangen nehmen, und auf die ihm wohlgefällige Art, so viel möglich ohne Blutvergiessen, den ganzen Aufruhr stillen könnte.

Nachdem die nöthige Anzahl von Streitern nebst erforderlichen Elefanten angeschaft waren, wurde Kriegsrath gehalten, in welchem der Schâh seinen gutgemeinten Vorsatz den übrigen Feldherrn vorlegte, und diesem Gemäs die Art und Weise, wie die Sache auszuführen sey, anzugeben und den Plan des ganzen Verfahrens näher zu bestimmen, ihnen allen dringend empfahl. Sie mit der Localität des Terrains vollkommen bekannt, auch von der Stärke die Gegenparthei und von den einzelnen Truppenarten ihrer Armee genau unterrichtet, versuchten auf des Schâh's Rath, den Plan auf folgende gutgewählte Art zu entwerfen, als wodurch sie glaubten die Art und Weise zu erforschen, wie der gewählte Vorsatz ins Werk zu richten sey.

Sie theilten sich in zween Theilen, wovon der eine die Parthei des Schâh's, der andre die Parthei des Sohnes vorstellen sollte. Hierauf zeichneten sie sich die ganze Schlachtordnung mit Kreide auf ein Bret, und zwar so, wie sie bei den Persern üblich war, nämlich die dem Oblongo sehr ähnliche Stellung, wie sie noch bei den Tatarn im Gebrauch ist, und ehemals noch vor und im siebenjährigen Kriege

von den Russen beobachtet wurde. Sie hatten auf beiden Seiten Figuren von Holz ausgeschnitten, welche die Truppen vorstellen mussten. Beide Theile griffen sich nun so an, und attakirten den König, bis durch einen Zug, welcher mit der Figur des Elefanten vorgenommen ward, Ormus eingeschlossen war.

Nach diesem Vorgang sollte nun der Plan entworfen und ausgeführt werden. Der Schâh Nuschirwan glaubte des Erfolgs gewiss zu seyn. Sie stellten also ihre Truppen und schritten zur Sache. Beide Partheien verfolgten im Ganzen, wie schon gesagt Einen Plan, in so fern er auf beiden Seiten auf die Gefangennehmung der Oberhäupter abzielte. Hierzu wurden meisterhafte und künstliche Stellungen der einzelnen Truppen, wie sie leicht auf den Schachbrete können dargestellt werden, erfordert. Diese Stellungen waren auf die Occupation des Terrains, wo der König hielt, gerichtet, dessen Aufhebung sie bewirken sollten.

Auf welche Art und durch welches Manöver der junge Schâh der als Haupt der entgegengesetzten Parthei war, eingeschlossen, und wirklich sich seinen Vater zu ergeben gezwungen ward, kann nicht mit Gewisheit ausgemittelt werden. Dass aber in der That, nach dem von dem Kriegsrath entworfenen Plane die ganze Expedition ausgeführet ward, und zur

Freu-

Freude beider Partheien ohne vieles Blutvergiefsen geglücket ist, dessen ist das nachmals darüber entstandne Schachspiel selbst ein sprechendes Monument. Man liefs, um das Andenken an diesen merkwürdigen Vorfall zu erhalten, und nun auf andre Fälle ähnliche Pläne aussinnen zu können, das ganze Territorium, welches beide Heere nach der angeführten Disposition des Treffens in Form eines Quadrats inne gehabt hatten, auf ein viereckigtes Brett vorstellen und abbilden und die verschiednen Arten des Agirens der Truppen, d. i. die Gänge und Züge der Truppen aufzeichnen, und für die Truppen selbst Figuren von Elfenbein verfertigen, welche sie bezeichnen sollten. Der Verstand mufste da überall seinen Einflufs zeigen, wie man bei einem Plan, den König in Gefahr zu setzen oder mât zu machen, mit den Figuren zu verfahren habe.

Lange blieb dieses Spiel blos ein Uebungs- und Unterhaltungsspiel der Könige, welche die Pläne ihrer Kriegsoperationen dem Verstande zuerst auf dem Schachfelde zu entwickeln und deutlich zu machen, bemühet waren, bis es endlich späterhin überall unter der Nation sich verbreitete, und wegen des Reichthums an Unterhaltung fast von allen morgenländischen Völkern zum Lieblingsspiel erwählet worden.

Diese ganze Erzählung ist wie gesagt falsch, zugleich wider alle Geschichte und selbst wider alles Kostum der persischen Geschichte. Ich habe sie blos der Vollständigkeit wegen beigefüget und brauche zu ihrer Widerlegung nichts hinzusetzen, da ich statt ihrer die wahre Geschichte des Spiels in den obigen umständlich auseinander gesetzet habe.

Noch ist nns zum Schluss des gegenwärtigen Abschnitts allein übrig, etwas über einen merkwürdigen aritmethischen Kalkül des Erfinders beizufügen. Man berichtet nämlich, dass der indische Erfinder des Schachspiels seinem Monarchen eine Belohnung für die Erfindung abgefordert habe, und dies auf eine sehr verdeckte Weise, daraus folgendes Exemplum progressionis arithmeticae erwachsen, da nämlich auf dem Schachbret die Zahlen seiner Felder fortschreitungsweise also verdoppelt erscheinen.

128	64	32	16	8	4	2	1
32768	19384	8192	4096	2048	1024	512	256
							etc.

32768 Körner ist der Berechnung nach das Getraide Maas, im Arabischen Kadahh genannt, dessen doppelt Gehalt das Maas ist, welches man im Orient Waiba nennet, und so ferner.

Nachdem nämlich, erzählen die orientalischen Schriftsteller, der indische Erfinder des Schachspiels seinem Könige diese schöne Erfindung dargereichet, erbat er sich von demselben eine sehr geringfügig scheinende Belohnung, die aber nach genauerer Erwägung viel zu grofs und wichtig befunden ward, als, dafs der Monarch im Stande gewesen wäre, solche zu gewähren. Die ganze Geschichte kömmt bei

Elzafedi im Kommentar über das lamische Gedicht des Thoghrâi vor. „Da der Erfinder, heifst es daselbst, seinem Könige das Spiel dargebracht, und ihm dasselbe nach seinem Gange vollkommen erkläret hatte, befahl ihm der König, dafs er sich für seine Mühe und Anstrengung eine Gnade und angemessene Belohnung erbäte. Er erbat sich also nur soviel Waizen, als Körner auf diesem seinem erfundnen Schachfelde berechnet werden könnten, wenn man auf dem ersten Felde mit einem Korn aufange und die Felder denn weiter fortschreite, so dafs man bei jedem neuen Felde die doppelte Anzahl der Körner des vorigen Feldes nehme. Der König, welcher diese Berechnung für etwas sehr unwichtiges ansahe, wollte ihm diese Bitte verweigern, weil er sie ihrer Geringfügigkeit wegen dem Verdienste selbst gar nicht angemessen hielt. Indem der Bittende aber darauf bestand, gab er Befehl, dafs ihm sein Gesuch gewillfahret werde. Die Hofleute aber kamen bald mit der Vorstellung zurück, dafs diese kleine Summe zu grofs werde, um solche abtragen zu können. Der König, der es anfangs nicht glauben konnte, bis mans ihm vorgerechnet hatte, gerieth zuletzt in ein Erstaunen, welches die Bewunderung über die Erfindung selbst weit überstieg. Der Kâdi Schemsf-eddîn Ahhmed Ibn Châlecan sagt hierüber: Ich wollte anfänglich selbst

der Gröſse der Summe kaum Glauben beimeſſen, bis ein mich beſuchender Alexandriner mir den Weg zeigte, der mir's ganz hell machte, indem dieſer Mann mir alles auf einem Papier ausgerechnet vorzeigte. Nämlich wenn man die Zahlen verdoppelt bis zu den ſechzehnten Felde kommen 32768 Körner heraus. Die machen ohngefähr einen K a d a h h *k*). Und die Rechnung habe ich ſelbſt vollkommen richtig befunden. Wenn man ſo ferner das ſiebzehnte Feld von neuem mit der doppelt gerechneten Zahl des vorigen Feldes beleget, und ſo immer weiter fortfähret bis zum zwanzigſten Felde, erhält man eine Zahl von Körnern, die richtig ein W a i b a füllen. Hernach gehts immer weiter von den W a i b a's zum E r d a b, ſo ununterbrochen immer verdoppelt werden, bis man in den vierzigſten Felde zu 174, 762 und $\frac{2}{3}$ E r d a b s gelanget, welche Summe eine S c h ô n a (Scheuren) füllet. Wenn folglich

k) Das Gemäs *Kadahh* bedeutet Seſquimodium. *Waiba* iſt 22 bis 24 *Mudd* oder modios. *Mudd* iſt der vierte Theil eines Maaſes welches die Araber *Zâ'* nennen und iſt nicht überall ganz daſſelbe. Gewöhnlich ſetzt man es zu $1\frac{1}{3}$ Pfund oder zu 2 Pfund. *Golius'* ſetzet aus dem Wörterbuche *Kamûs* hinzu: quantum duabus manibus conjunctis extenſisque capi poteſt (ein *Geuſpel*). *Erdab*, ein ſyriſches oder egyptiſches Gemäs wird gewöhnlich zu 128 Pfund gerechnet. Es iſt das griechiſche Αρταβη.

die Schôna's ferner immer weiter verdoppelt werden müssen, bis zum funfzigsten Felde, so erhält man zuletzt die Summe von 1024 Scheuren. Und dieses Maas wird für eine Medîna (Stadt) gerechnet. Die Städte weiter verdoppelt bis zum letzten, nämlich vier und sechzigsten Felde, kommen schliesslich 16384 Städte heraus. Auf der ganzen Erde giebts vielleicht nicht mehrere Städte. So weit Ibn Châlecan. Ich setze hinzu. Das letzte Facit aus der steigenden Verdoppelung der Schachfelder ist 6 mal 18 tausend mal tansend; 5 mal 446000; 4 mal 744000; 3 mal 73000; 2 mal 709000; 551, 615.

18, 446, 744, 073, 709, 551, 615.
6 5 4 3 2 1

Wenn dieses in ein Quadrat zusammen gehäuft würde, würde die Länge desselben 600 Meilen betragen, und eben soviel die Breite, eben so viel die Höhe; nach Maassgabe, dass die Meile aus 4000 gemeinen Ellen bestehet, davon jede 3 mäsige Spannen beträgt. Da ferner die Erdab nach egyptischen Maasse einen Cubikfuss hält, so wird ihr Gewicht 204 Rotl *l*) betragen, davon ein jeglicher 144 Drachmen

l) Der *Rotl* ist ein Gewicht, welches dem griechischen λιτρα entspricht, und bei den Arabern zu 12 Unzen gerechnet wird, in verschiednen Ländern Asiens aber mehr oder weniger hält. S. *Casiri* B. Esc. I, p. 281. *b*) 365 *b*).

hält. Der Drachme aber ist 64 Getraide Körner. Weiter, wenn wir die Zahl eines jeden Schachfeldes ins Gevierte nehmen, so erwächst durch die Viertung die bestimmte Zahl desjenigen Feldes, dem die Geltung der Zahl jenes Feldes doppelt weniger eins ist. Z. B. viertet man den Inhalt des dritten Feldes so erhält man den Inhalt des fünften Feldes; viertet man den Inhalt des fünften Feldes, so erhält man den Inhalt des neunten Feldes; viertet man den Inhalt des neunten Feldes, so erfolgt der Inhalt des siebzehnten. Dieses wiederum geviertet, kommt der Inhalt des vier und sechzigsten hervor. Nimmt man nun die Einheit davon, so bleibt die Summe übrig, die in allen Feldern bis zum vier und sechzigsten begriffen ist. Wenn wir vor dieser Subtraction der Einheit halbiren, erhalten wir den halben Assis (die Hälfte des Ganzen) das Facit des vier und sechzigsten Feldes. Auf diese Weise erfolget die Verdoppelung des Schachbretes in seinen Feldern auf fünffache Verfahrungsweise.„ —

Diesen selbigen Ursprung unsers Schachbretes in Rücksicht des dabei erfundnen Kalküls begreift auch der berühmte *Selenus Gustavus* kurz zusammen aus dem arabischen Commentator des Aristoteles Averroës von Corduba (der im 12ten Jahrhundert nach christlicher Zeitrechnung lebte) in der Stelle, woselbst er von der vervielfältigten immer wach,

fenden Analogie mit folgenden Worten redet: „gleichwie man ſagt, daſs ein gewiſſer Mann von ſeinem Könige ſich erbeten habe, daſs er zu ſeiner Belohnung ihm geben laſſe eine Summe Getraidekörner, welche nach der Zahl der Schachfelder gevielfältiget worden. Obſchon der König dieſe ſcheinbar geringe Forderung anfangs abſchlagen wollte, ſo erſtaunte er doch am Ende, als es ſich befund, daſs der Werth wirklich allzu hoch hinauslief.„ Hierauf berechnet nun Selenus ſelbſt die Zahl der Körner, wie vorher der 'Araber gethan hat.

18 , 446 , 744 , 073 , 709 , 554 , 615.

Etwas anders wird inzwiſchen dieſelbe Geſchichte erzählet in dem Buche Mu'dſchiſât p. 247. wo noch ein andres ähnliches Exempel hinzugefügt iſt. „Als jener Weiſe in Indien das Schachſpiel erfunden hatte, lieſs ihn ſein König, der eine groſse Freude daran bezeigte, eine Gnade erbitten. Der Weiſe ſagte: Ich verlange blos eine Summe Dirhem (Drachmen, kleine Silbermünzen) nach der ſtuffenweiſen Verdoppelung der Zahlen durch die Felder auf dem Schachbrete d. h. fürs erſte Feld eins, fürs zweite zwei, fürs dritte vier, und ſo weiter. Der König gab ihm zu erkennen, daſs er dieſer geringen Forderung nach zu ſchlieſsen ſich ſehr in ihm betrogen habe. Als aber der Weiſe wiederholt auf ſeiner erſten

Bitte bestund, ward ihm dieselbe vom Könige gewähret. Jedoch wie die Schatzmeister die Sache vollziehen sollten, fanden sie solche unmöglich, kamen zum Könige zurück, und sagten: Herr! dein ganzes Königreich reicht zu diesem Geschenk nicht zu. — Der König erstaunte, musste sein Wort zurücknehmen und sagte, dass ihm diese Bitte des Weisen noch grössere Achtung gegen denselben erwecke als selbst die Erfindung des sinnreichen Spiels. — Diese Geschichte hat einst der Dichter 'Anzari in ein mit einem Wunsche verbundnes Lob an seinen Fürsten Mahhmûd verkehrt.

Grosser Fürst, lebe 1000 Jahre in deinem Reiche
1000 Jahre dein Reich
Jedes Jahr 1000 Monden
Jeder Mond 100,000 Tage
Jeder Tag 1000 Stunden
Jede Stunde 1000 Jahre.,, —

Vierter Abschnitt.

Das Schachbret und die Anzahl seiner Felder. Magischer Gebrauch desselben.

Der Schauplatz oder vielmehr das Feld, worauf das Schachspiel gespielt wird, ist auf dem bekannten Bret - oder Damenspiel und dessen 32 weissen und 32 schwarzen kleinen viereckigten Rauten oder Feldern. Dieses

Schachbret, auf Englisch Chess-board hat im barbarischen Latein die Benennung Scaccarium erhalten. Zu Caxtons Zeiten nannten es die Engländer gemeiniglich Chequer oder Eschequer, so mit den französischen Eschecquier übereinkömmt. Letzteres ist aus Eschec entstanden.

In England hat von diesem Schachbret der der königliche Schatz seit den Zeiten des königs Willhelm des Siegers. der ein grosser und geübter Spieler war, den Namen Exchequer erhalten. Man leitet diesen Gebrauch eigentlich von den Normannen her. Aber hierüber kann ich Kürze halber auf dasjenige hinweisen, was Thom. Hyde davon beigebracht hat, im Anfang seines §. 3. de Scaccario.

Die älteste Weise das Schachspiel zu üben, scheinet wol eigentlich nicht unser übliches Schachbret gewesen zu seyn, sondern vielmehr statt dessen ein dazu in vier und sechzig Felder unterschiedner gewebter Teppich. —

Die Schachteppiche, deren man sich statt des späterhin gebrauchten Bretes bedienet hat, sind im Orient noch itzo am gebräuchlichsten. Besonders findet man sie noch durchgängig in Indien, wo dieses Spiel zuerst erfunden worden ist. Aber, wie gesagt auch im übrigen Asien, 'Arabien, Persien etc. Die neueste Nachricht hierüber steht bei Niebuhr Reiseb. Th. I. p. 171. „Anstatt eines mit kostbaren

Holze eingelegten Bretes der Europäer, bedienen sie sich eines Tuches, auf welchem die Vierecke von Laken von verschiednen Farben genähet sind, und in demselben werden auch die Schachsteine nach aufgehobnem Spiele verwahret." Von den Indiern wird daher eine gewisse Art gestreiften oder gewürfelten Zeugs Schitrundschi genannt, wie ich oben bereits erörtert habe, weil ihre Gausape d. i. ihr gestreifter Teppich zum Schachspiel damit Aehnlichkeit hat. Man kann auch noch bemerken, dass in Indien, besonders vor Zeiten, oftmals auf solchen Teppichen gespielt ward, die blos in die Queer gestreift, aber nicht kreuzweise in Würfel durchschnitten waren. Dieses Spiel erfordert ein genaues Augenmaass der Spieler, indem sie die Figuren rücken, aber es kann sehr wohl auf diese Art vollendet werden. Doch im erforderlichen oder beliebichen Fall pflegt man alsdann die kreuzstriche durch die Queerstreifen solcher Teppiche auch wohl mit Kreide oder Röthel zu bezeichnen.

Die 'Araber und Perser nennen das Schachbret oder den Schachteppich auf welchem sie spielen Ruk'a Schathrandsch d. i. Frustum vel Portio Corii vel Panni. Bei Ekteri in seinem Wörterbuch wird Ruk'a Schathrandsch Bîsi d. i. Pannus Schanthrangicus erkläret. Die 'Araber nennen es dahero auch oftmals Bisât Scha-

thrandſch d. i. Stragulum Schathrangicum (Schachteppich) weil es gewöhnlich aus einem leinenen Zeuge beſtehet. Ferner heiſst es Nitha' oder Natha' Schathrandſch auf perſiſch aber Piſteri Schatranſch d. i. Schachſpieldecke, Stratum Schathrangicum. Zuweilen iſt es von Leder und heiſst dann auf perſiſch *Piſter adîmîn* Stratum coriacium. Dieſes Leder iſt mit einer Kohle oder Kreide, Röthel etc. liniirt.

Dem bisher beigebrachten zu folge ſind alſo die älteſten und noch jetzt üblichen Schachfelder entweder blos geſtreifte Zeuge und Teppiche, oder kreuzweis liniirte Leder. Aber man hat ferner auch regelmäſsig gewürfelte Tücher oder Teppiche, theils mit gemahlten oder gefärbten, theils mit gewebten oder geſtickten oder aufgenäheten bunten Würfeln. Dieſes merkt von den Türken ſchon Cluſius an. Hernach finden wir ſolche Teppiche auch bei den Amerikanern, wie aus Pet. Martyo zu erſehen, welchen Guſtavus Selenus anführet. Im Orient pflegt man ſolche Schachteppiche oft zugleich zum Schachſpiel und auch zu andern Gebrauch zu führen, nehmlich ſich darauf zu ſetzen, oder ſich deſſelben ſtatt des Speiſetiſches zu bedienen, wie dieſes denen nicht fremd vorkommen wird, die mit den Sitten des Orients vertraut ſind.

An die Stelle der noch üblichen Schachteppiche traten bereits früher die Schachbrete, wie wir sie in Europa gebrauchen. Sie sind auch im Orient schon seit alten Zeiten neben den Teppichen in Gebrauch gekommen.

Ein solches Schahbret, Scaccarium oder Tabella lusoria ist mehrentheils aus Holz verfertiget. Die Spanier nennen es dann Tablero Axedrèz, die Perser aber Tachtei Schatrengk die Türken Schathrandsch Tachtasfsi d. i. die Schathrandsch oder Schachspiel-Tafel. Bei Bernard de Parigi findet man noch die türkische Benennung Tschaprâslü Tachta d. i. Tabella tessalata. Zuweilen sagt man auch schlechthin Tachta d. i. die Tafel. Die Türken pflegen auch wohl ihr Schachquadrat mit seinen Würfeln compendiös auf der Stelle zu machen, indem sie es in den Sand auf dem Erdboden, oder mit Dinte aufs Papier entwerfen. Daran sitzen sie nun mit kreuzweis unterschlagenen Beinen und spielen oft den ganzen Tag ohne dieses Zeitvertreibes müde zu werden.

Das Schachspielbret oder der Schachteppich mit seinen 64 Feldern wird bei Arabschades das Regnum Schatrangicum genannt. Sonst heisst es bei den Morgenländern auch Dascht d. i. das Feld, Schachfeld, campus, planities, ferner 'Arza d. i.

Latifundium s. spatium planum et vacuum aedificiis aut collibus, undequaque cinctum, oder Tale spatium in medio aedificii nämlich Atrium apertum — das offene Feld, der Hof etc. Von dem persischen Worte Dascht haben die Syrer das Schachbret Taft genannt, was auch Tas ausgesprochen wird.

Die Gröse des Schachbrets ist im Orient so verschieden als bei uns. Der Chalif Almamün hatte eins von zwo Ellen in die Länge und zwo Ellen in die Braite, d. i. zwo Ellen ins Gevierte.

Die Felder des Schachbretes heissen im 'arabischen Bujût — im persischen Chânehâ, im türkischen Eulêr, — d. i. Häuser oder Zelter. Die Türken sagen auch oft Tschapráslerd. i. Würfel, Vierecke. Bei Abn 'Esra heissen sie מחלקות Machalakot d. i. Abtheilungen, desgleichen מסלות Mesillot d. i. Dämme, Wälle, Schanzen.

Die Form des Schachbretes ist gemeiniglich ein Viereck in die Länge und in die Queere, in acht Abtheilungen durchschnitten, welche 64 wechselsweise schwarz und weiss unterschiedne Würfel bilden, wie einem jeden Leser solches schon aus dem Damenspiel bekannt ist, welches auf demselben Brete gespielt wird, auf welchem das Schachspiel zu spielen ist.

Das Schachbret der Perser in Indien, wovon ich auf der Kupfertafel no. a. das Schema dargestellet habe, ist an sich dem gewöhnlichen völligen gleich. Es hat aber gewisse Felder die von den übrigen durch kreuzweis gezogne Striche unterschieden sind, welches zu desto mehrerer Verschanzung des Königs als der Hauptperson im Spiele dienen soll. Denn der König kann, nach den dortigen Gesetzen dieses Spiel zu spielen, in diesen ausgezeichneten Feldern zur Zeit der Bedrängung seine Freistatt nehmen, dass ihm der Feind entweder gar nicht oder doch durch schleinige Umschweife beizukommen im Stande ist.

Statt des Vierecks hat man auch im Orient ein rundes Schachbret im Gebrauch gehabt, dessen Arabschades im Leben Timurs gedenket, dass er ein solches bei diesem seinen Helden gesehen habe. Er nennt es Schathrandsch Madûr d. i. das runde Schathrandsch. Da er sich darüber nicht weiter erkläret, auch kein Schema davon gestellet hat, so wissen wir nicht eigentlich wie dasselbe weiter beschaffen gewesen. Uebrigens aber soll nach eben diesen Schriftsteller Timûr noch zwei andre Formen des Schachspiels erfunden haben, die er Schathrandsch Thavîl d. i. das länglichte Schachspiel und Schathrandsch khebîr d. i. das grosse

Schachspiel nennt, davon das erstere wiederum nicht genauer beschrieben worden ist.

Dem sogenannten grossen Schachspiel des Tamerlan oder Timûr wird im Verfolg ein eigener Abschnitt eingeräumt werden, daher wir es hier füglich übergehen können.

Es ist oben schon erinnert, dass das Schachbret gemeiniglich aus Holz gemacht ist. Dass aber auch andre Materien dazu geschickt sind, braucht keine weitere Erörterung. In Ermangelung eines solchen Bretes spielen die Morgenländer oft auf dem blossen Erdboden, indem sie die Felder in den Sand entwerfen, oder solche mit Kreide oder Röthel und andern dergleichen färbenden Stoffen auf den Boden zeichnen. Oft geschieht dieses auf den Papier mit Dinte. S. Ob. Auf diese Art finden wir, dass die Reisenden auch in der Wüste und überall auf dem freien Felde Schach spielen, indem sie statt der Schachfiguren die ersten besten stückchen Holz oder Kiesel etc. erwählen.

Ludwig XIII. König in Frankreich besass ein Schachquadrat, welches wie ein Küssen mit Wolle ausgestopfet, und auf der Oberfläche mit Streifen kreuzweis abgetheilet war. Die Schachsteine, mit denen er auf diesem Küssen spielte, hatten unten am Boden Stacheln, welche in das Küssen eingriffen, dass sie fest stunden,

den, und er auf diese Weise vermögend war im Wagen Schach zu spielen.

Eines kostbaren Schachbrets aus Jaspis und Chalcedonier gemacht erwähnt Du Fresne in seinem Glossario.

Ich habe mir vorgesetzet zum Schluss dieses Abschnitts auch noch etwas über den magischen Gebrauch zu sagen, den man von dem Schachbrete und seinen Feldern verschiedenlich gemacht hat. Die Orientaler haben mancherlei witzige Combinationen ersonnen, aus denen auf dem Schachquadrate allerhand bedeutende Zahlen - Consonanzen resultiren. Wer hierinne Meister ist, kann sich bei ihnen eine gewisse Achtung erwerben, die für sehr ehrenvoll gehalten ist. So ein Schema wird Wakf genannt, und die Kunst desselben 'Jlm elwakf, d. i. Wissenschaft der Zahlen - concordanz oder Zahlen - Harmonie. Man erhält durch diese Kunst gewisse Buchstaben und Wörter, in denen gewisse Mysterien verborgen liegen. Es erwachsen durch dieses Kunststück allerhand astrologische Spielwerke, indem die Astrologen dergleichen Tabellen, grössere und kleinere, für jeden Planeten zu entwerfen verstehen, als z. B. Uebereinkunft der Zahl 3 in 3 für den Saturnus, 4 in 4 für den Jupiter, 5 in 5 für den Mars, 6 in 6 für die Sonne, 7 in 7 für die Venus, 8 in 8 für den Merkurius, 9 in 9 für

den Mond. Es werden nämlich darunter Tabellen verstanden, deren Quadratur so viele Felder von allen Seiten gerechnet begreift. Und zwar gereicht es bei den Arabern zum Lobe dieses Spiels, daſs die Diſpoſition der Schachbretfelder glücklich zuſammentreffe mit der Tabelle des Merkurius, welche, gleich der übrigen Planeten, bei den Aſtrologen heilig geachtet iſt; dieſe Concordanz aber iſt die Concordanz der Zahl 8 in 8. Dergeſtalt daſs, wenn ein auf glückliche Aſpekten des Merkur geſtellte Tabelle einem Metall-Blech eingegraben wird, dieſes von himmliſchen Kräften beſeelet und gleichſam beſchwängert geglaubt wird, da es denn demjenigen, der es an ſich träget, Reichthum, Gedächtniſs und Verſtand ertheile, und den Seegen alles übrigen, was dem Merkurius gutes beigemeſſen iſt. Dagegen eine auf ungünſtige Aſpekte des Planeten in das Metall gegrabene ſolche Sculptur das Gegentheil bewirken ſoll. Das Schachbret alſo das mit der Concordanz der Zahlen bezeichnet iſt, giebt ein Quadratum octonarium in ſe ductum, in welchem, nach der Berechnung der Felder 64 einzelne Zahlen enthalten ſind, auf jeder Linie von allenthalben hin 8; auf jeder Seite ſo, wie von einer Seite zur andern und im Durchmeſſer 260 herauskommen; die ganze Summe der Zahlen aber 2080 begreifet. Hier iſt das Zahlſchema ſelbſt.

8	58	59	5	4	62	63	1
49	15	14	52	53	11	10	56
41	23	22	44	45	19	18	48
32	34	35	29	28	38	39	25
40	26	27	37	36	30	31	33
17	47	46	20	21	43	42	24
9	55	54	12	13	51	50	16
64	2	3	61	60	6	7	57

Fünfter Abschnitt.

Namen und ursprüngliche Gestalt der Schachfiguren nebst nachmaliger Abänderung derselben, und von der Materie dieser Figuren oder sogenannten Steine. Auch magisches Spiel damit.

Die Schachsteine oder eigentlicher zu reden die Figuren, mit welchen unser Schachspiel gespielet wird, seit seinem ersten Ursprung her, haben bei uns Europäern im Allgemeinen

den Namen Schachsteine, Schachfiguren, Schache, Eschecs oder Eschéz, Chess etc. erhalten. Man sehe oben S. 68-71. wo zugleich der etymologische Grund dieser Benennungen erörtert worden. Die Engländer nennen, diese Schachsteine gemeiniglich Chessmen (Tschessmen Schach-Männer) oder auch nur schlechthin the Men (die Männer, die Leute). Die Irländer sagen Bran d. i. ein König, ein Schach, oder Fear bran d. i. ein Königsmann, einer von den Leuten des Königs.

Bei den 'Arabern heisst die ganze Schacharmee, das ganze Corpus der Schachfiguren zusammengenommen, Eldschunûd d. i. die Armee, die Heerschaar, die Soldaten; oder Eldscheischân d. i. die beiden Heere, namentlich Eldscheiss eläbjadh das weise Heer und Eldscheiss elasswâd das schwarze Heer.

Die einzelnen Steine heissen bei den 'Arabern bald Kitha' elschathrandsch d. i. die Stücke des Schachspiels, bald Edwât dschathrandsch d. i. die Marken oder Zeichen des Schachspiels, bald Efrâd elschathrandsch d. i. das Zeug des Schachspiels, die Theile des Schachspiels, bald Eschchâz elschathrandsch oder auf persisch tanhâi schathrandsch d. i. die Personen des Spiels, wie die alten Griechen zu reden pfleg-

ten τα πρωσωπα του παιγνιου — bald Efs bâb elfchathrandfch d. i. Geräthfchaften des Schachfpiels, oder Alât elfchathrandfch d. i. Werkzeuge des Schachfpiels. Die beiden letzten Benennungen begreifen zugleich das Schachbret mit in fich.

Wenn die Schachfiguren der Morgenländer eine bildliche Form haben, fo erhalten fie gemeiniglich den Namen, welchen ihnen nach der Auslegung mehrerer muhhammedanifchen Gefezgelehrten fchon Muhhammed in feinem Kur'an gegeben, nämlich Enzâb d. i. Bilder, Statüen. Hiermit find die Namen Temâfsîl d. i. Bilderchen, Puppen, oder wie fie perfifch fchon im Schâhnâmé genannt find Peikhér (Geftalten, Figuren, Bilder) gleichgeldend.

Wenn die Figuren aus Holz gefchnitzt oder gedrechfelt find, hiefsen fie bei den Neugriechen Xyla d. i. Hölzer. Die allgemeine Benennung Steine aber kömmt ihnen in einer doppelten Hinficht zu. Einmal pflegen viele Orientaler, befonders die Türken, welche die Bilder haffen, mit Bedeutungslofen oder ungebildeten Stücken von Holz, Elfenbein, oder Metall, ja wol gar mit blofsen natürlichen Steinen Schach zu fpielen, dergleichen daher in der türkifchen Sprache Schathrandfch Thâfchlar, bei den Perfern Muhrahâi Schathrandfch d. i. Schachfpiel - Steine, und eben fo bei den Neugriechen Pfifi ψῆφη

heifsen. Und das Wort Muhra d. i. Stein, in dieser Bedeutung gebraucht schon Firdûsi in seinem Schâh nâmè. Dann fürs andre ist diese Benennung von alters her der Kürze wegen für alle Arten von Spielfiguren gewöhnlich worden, weil dergleichen in den ältesten Zeiten entweder wirklich ungebildete Stücke waren, oder doch, wenn sie auch etwas bezeichneten, gemeiniglich nur rudi Minerva, wie man zu sagen pfleget, gearbeitet wurden.

Dessen ohngeachtet aber war die ursprüngliche Gestalt der Figuren des Schachspiels ungezweifelt die bildliche, als welche schon die Sache selbst, der Zweck der Erfindung dieses Spiels nämlich und der Geist seines Ganges mit sich bringet. Denn es sollte dieses Spiel eine anschauliche Darstellung des damaligen Feldzugs und der Art Krieg zu führen seyn. Und es bedarf diese Sache keines weitern Beweises, da alle Nachrichten dahin übereinstimmen und die Geschichte des Spiels, benebst den Benennungen, die den einzelnen Figuren noch itzt geblieben sind, die Ursprünglichkeit der bildlichen Gestalt der Schachsteine über allen Zweifel erheben.

Es ist wahr, dafs die Schachsteine, die eigentlich Milites lusiles genannt werden können, von je her bei den verschiednen Völkern, die dieses Spiel geübet haben, eine ver-

schiedne Form erhalten haben, nicht blos in Rücksicht der einzelnen Stücke, sondern wirklich auch im Allgemeinen. Die Fantasie der Künstler und Spielenden fand hier bald anfangs ein unschuldiges Feld, auf welchem sie sich mit ihrer dichterischen Kraft verbreiten durfte: doch waren es immer Bilder die man sich schuff, und auch selbst die unbildlichen oder bedeutungslosen Steine, die man statt derselben einzuführen anfieng, waren in den ältern Zeiten, so wie noch heutzutage nicht ganz ungeformt, und verleugneten ihren Ursprung nicht.

Je nachdem man nun dem ursprünglichen Kostum der Erfindung des Spiels, und dem Prototyp mehr oder weniger getreu verblieb, je nachdem näherte man sich dem anfänglichen Zweck der Erfindung oder entfernte sich von dieser historischen Wahrheit. Und hiernach ist die Richtigkeit der Darstellung in Absicht der bildlichen Gestalt der Schachfiguren im Allgemeinen und im Besondern bei den ältern Völkern sowol, als bei uns Neuern zu beurtheilen.

Da es verdrüslich fallen würde in Rücksicht dieser bildlichen Gestalt der Schachfiguren älterer und neuerer Zeiten zu genau ins Kleine zu gehen, so begnüge ich mich, blos dasjenige beizubringen, dessen ich um das Ziel einer männlichen Bestrebung nach

Vollständigkeit zu erreichen, nicht überhoben seyn kann.

Wie die Schachfiguren aussehen, und gemeiniglich gedrechselt werden, mit welchen wir Europäer jetzt zu spielen pflegen, und die bei uns bereits seit geraumer Zeit so üblich sind, dass weiss ein jeder, der diesem Spiel ergeben ist, und kann auch der Anfänger sich an jedem Orte bald davon unterrichten, so dass es hierüber weder einer nähern Beschreibung noch eines Kupfers bedarf. Je weiter wir aber in die Zeiten hinaufgehen, je mehr Verschiedenheit treffen wir hierin an, bis wir sie endlich in derjenigen Gestalt erblicken, in welcher sie die ersten Erfinder des Spiels gebrauchten.

Ich habe die vornehmsten bekannten Abänderungen der bildlichen Gestalt dieser Schachfiguren, im Allgemeinen sowol, als im Besondern auf der diesem Werkchen beigefügten Kupfertafel dargestellt, unter den Nummern *c* bis *s*.

Die Nummer *c* zeigt die Gestalt der Figuren des einfachen Schachspiels wie selbige bei den Engländern üblich waren, zur Zeit des William Caxton von Westmünster, der solche in seinem gegen das Jahr 1480 ausgestellten Buche über dieses Spiel in Holzschnitt dargestellet hat. Jedoch hat derselbe Verfasser hernach auch diese Figuren in ihrer sprechenden

Geſtalt abbilden laſſen, — einen König, eine Königin, einen Richter, einen geharniſchten Ritter, einen ungewafneten Reuter, und einen Bauer — woraus man alſo ſiehet, daſs damals bei ſeiner Nation, ſo wie jederzeit bei den verſchiednen Völkern, die Schachfiguren bald mehr oder weniger gebildet und mehr oder weniger bedeutend und anſchaulich gebraucht wurden. Die auf dem Kupfer dargeſtellten ſind die ungebildetern. Auch der Schwabe Weickmann hat uns eine ähnliche doppelte Art die Schachfiguren zu bilden, aufbehalten. Merkwürdig in dieſer Art iſt auch der Apparat von Schachfiguren, welcher als Reliquie aus der Verlaſſenſchaft Kaiſer Karl des Groſsen in dem Schatze von St. Denys bei Paris aufbewahret wurde, nun aber ſeinen andern Verwahrungsort gefunden haben wird, wo er nicht etwa bei den letztern Unruhen ganz verlohren gegangen iſt. Sie waren der Beſchreibung zu folge vollkommen bildliche Figuren, ein König, eine Königin, zwei Schützen etc. Der Verfertiger hatte ſeinen Namen Joſef Nikolai 'arabiſch unter die Figuren gezeichnet damit man glauben möchte, dieſes Spiel ſei im Orient ſelbſt verfertiget worden, hatte aber nicht bedacht, daſs mit dieſer Täuſchung auch zugleich das orientaliſche Koſtum in Hinſicht der Geſtalt und Bedeutung ſolcher Figuren übereinkommen müſſe. —

Die Orientaler selbst bedienen sich der schlichten Schachformen, statt der ursprünglich bei ihnen gewöhnlichen vollkommen bildlichen, wie solche von den ersten Erfindern aufgestellet worden sind, oder überhaupt blosser Steine oder roher Stücke, nur entweder im Fall der Noth oder der Bequemlichkeit, oder aber aus Religionsvorurtheil. Der leztere Fall findet bei den Türken und Arabern statt, bei welchen in der Regel die vollkommen bildlichen, anschaulich bedeutenden oder sprechenden Schachfiguren nicht geduldet sind. Die Perser dagegen haben gewöhnlich die ursprünglichen vollkommen bildlichen, weil sie als Anhänger der Sekte Schî'a keinen Anstoss daran nehmen m). Auf der

m) S. oben p. 20. die Anmerkung. Man weiss, dass *Muhhammed* alles aufgeboten hat, um jede Art von Abgötterei unter seinem Volke zu steuern. Eben das war der Punkt, weswegen er mit dem Stamm der Koreischiten und andern herumziehenden 'arabischen Stämmen in immerwährendem Streite lag. Er erlaubte seinen Anhängern daher nicht einmal thierische Gestalten zu mahlen, oder sonst einige Bilder, auch nur zur Zierde anzuwenden oder zum Vergnügen zu haben. Alles dies damit solches nicht irgend einen Anlass zur Idololatrie geben möchte. Nun war *Muhhammed* geboren im 40 oder 42sten Jahre des persischen Kaisers *Nuschirwân* zu dessen Zeiten das Schach-Spiel aus Indien nach Persien übergepflanzt ward,

Tafel no. *d* siehet der Leser dergleichen Schachsteine, wie sie bei Türken und 'Arabern und auch bei denen unter den erstern lebenden Griechen üblich sind, abgebildet.

Da ferner auch die **Indier**, nicht zwar aus Religionsprincip sondern aus Bequemlichkeit und Ersparniss der Kunst, neben den uralten vollkommen bildlichen Figuren ihre ungeformten oder vielmehr willkührlich geform-

---

von Persien aus aber um eben diese Zeit nach 'Arabien übergieng. Dieses Spiel musste also in 'Arabien schon bekannt seyn, da *Muhhammed* mit seiner Gesezgebung auftrat. Er wird demnach allerdings bei seinem Verbote aller Bilder und bildlichen Figuren auch die *bildlichen* Figuren des Schachspiels mit eingeschlossen haben. Diesem Schluss zu folge erlauben sich bis auf den heutigen Tag die Türken und alle Rechtglaubige von der strengen Parthei das Spiel nur mit kleinen Blöcken oder ungeformten Stücken, nicht leicht aber mit vollkommen gebildeten Schachfiguren zu üben, und sie beobachten dieses mit grossem Eifer. Die *Muhhammedaner* der nicht so strengen Parthei dagegen, als nämlich die Indischen oder Mogolischen, und die perser, ob sie gleich im Allgemeinen das Verbot der Bilder zum abgöttischen Gebrauche als heilig anerkennen, unterscheiden den blos unschuldigen Gebrauch derselben und spielen nicht nur das Schachspiel mit Bildern, sondern tragen auch kein Bedenken Bilder auf Münzen und in Büchern und überhaupt zum Schmucke zu haben.

ten und unbedeutſamen Steinen haben, ſo habe ich auch dieſe Art unter no. *e. f. g.* gegeben *n*). Sie ſind nach ältern Originalen kopirt. No *e* erhielt Thom Hyde durch ſeinen Ereund *Fraunce* (Seelſorger die der engliſchen Handlungskompanie in Bombay) und es waren dieſelben aus dem Holze Miſswâkh (von einem Baum aus deſſen korkartigen Fleiſch die dortigen Einwohner ein Zahnpulver zubereiten pflegen) geſchnitzet. Die folgenden No. *f* und *g* erhielt Hyde ebenfals unmittelbar aus Indien und zwar aus Sſurât von dem Esq. Don. Sheldon, einem Mittglied der engliſchen Handlungscompagnie. Beide waren ganz von Elfenbein, die erſten aus ganzen und veſten Stücken, die letztern aber inwendig hohl Jene waren bunt mit Gold geſprengt und lackirt, die eine Hälfte der Schachparthei roth, die andre grün. Dieſe dagegen waren blos lackirt ohne Gold, ebenfals aber die eine Hälfte oder Parthei roth, die andre grün. Inwendig waren ſie, wie eben geſagt iſt, hohl und mit kleinen metallnen Kügelchen in ihrer Höhlung, auch an den Seiten mit ziemlich kleinen

n) Ich habe dieſe Nummern *c* — *g* unverändert, und blos nach verjüngten Maasſtab, aus *Hyde* entlehnet, und erinnere dabei blos, daſs ich verſichern kann, daſs eben dieſe Geſtalten, *d* — *g* nämlich noch jetzt eben ſo bei den Türken, 'Arabern Indern geſehen werden.

Schalllöchern versehen, damit sie klapperten, wenn man sie schüttelte, welches man bei dieser Art Steine alsdann zu thun pflegt, indem man einen Stein der Gegenparthei gefangen nimmt.

Als ein Beispiel von den bildlichen oder nach vollkommen anschaulichen und bedeutenden Gestalten ausgearbeiteten Schachfiguren, dergleichen ähnliche wie mehr erinnert worden, diejenigen waren, welcher man sich bediente, als man dieses Spiel kaum erfunden hatte, siehet man auf der Tafel die No. *h* — *s*. Diese Schachfiguren erhielt Hyde von dem oben belobten Don Sheldon. Sie waren von Elfenbein sehr sauber und künstlich gearbeitet, die eine Parthei des Spiels weiss, die andre dunkelroth gebeitzt, beide zierlich vergoldet und lackirt. Dergleichen findet man nun noch izt besonders bei den Persern.

Lassen sie uns nun die sämtlichen Figuren des gemeinen und ältesten Schachspiels, deren auf jeder Seite 16 sind, nach Name, Bedeutung und ursprünglicher d. i. bildlicher Gestalt in der Reihe durchmustern. Die 16 der einen Parthei werden von den 16 der andren Parthei der Farbe nach unterschieden, so dass die einen weiss, die andren roth, oder schwarz sind, oder die einen grün, die andren roth u. s. w. nach willkührlicher Veränderung.

Von den 16 Schachpersonen stellen 8 die Anführer des Kriegs vor und heissen gemeiniglich Officiere, die 8 übrigen sind gemeines Fussvolk und heissen gemeiniglich Bauern. Unter den 8 Officieren aber sind blos die 2 Hauptpersonen, der König und die sogenannte Königin einzeln, die übrigen bestehen aus dreien welche doppelt vorhanden sein müssen. Also nun erstlich von den 2 Hauptpersonen, und alsdann von den drei Officieren und zuletzt die Bauren.

I.

Die zwei Hauptpersonen.

1. Der König, als die Person um welcher Willen das Ganze in Bewegung gesetzt wird, und von deren Glück oder Unglück alles abhängt. Die Engländer nennen ihn King, die Franzosen Roi, die Italiener Rè, die Spanier Rey, die Schweden Konung, im Lateinischen zu Kaiser Karl des Grossen Zeiten ebenfalls also, nämlich Rex, im Schwäbischen bei Weickmann Konig, auf russisch Korolle oder auch Zârie oder Tschâr, polnisch Krôl, dänisch Konge. Im Morgenlande, bei Arabern, Persern und Türken sagt man Schâh, wovon der Name Schach bei uns abstammet. Auch die Inder kennen diesen

Namen aus dem Persischen. Die Türken und Tatarn aber, wenn sie die Schachfiguren in ihrer eignen Mundart benennen sagen dafür Kân, welches in der alten tatarischen Sprache eben so viel bedeutet als König, daher noch jetzt der zusammengesetzte Herrschername Châkân sehr gebräuchlich ist; sonst sagen sie aber auch wol Krâl, ein Wort das sie von den Pohlen entlehnt haben. Die Malaien behalten wie die Inder, wenn sie in ihrer Sprache benennen, den Königs- oder Fürstentitel Radscha oder Raja bei. Die Juden pflegen ihn Melec zu nennen, und eben so zuweilen die 'Araber Malc.

Dieser König oder Schâh wird nach seiner ursprünglichen Bedeutung vorgestellt als ein orientalischer König, insbesondre aber als ein alter indischer oder persischer Monarch. Sein Standort heisst das Kastell oder die königliche Bürg, das königliche Gezelt etc. In dem Spiel, dessen Figuren auf der Kupfertafel unter no. *h* — *s* dargestellet worden, sitzet er nach indischer Weise (S. no. *h*) auf einem Streitelefanten in seinem tragbaren Kastell (Kal'a auf 'arabisch und im neupersischen und indischen, woraus man in einigen lateinischen Urkunden der Mittelzeit Fala geschaffen hat, weil der Buchstab *K* bei den Mauritanischen 'Arabern die Gestalt des *F* bei den übrigen 'Arabern hat). Die Perser nennen ein solches

Kastell, welches in Indien auf den Elefanten gesetzt wird, Tacht Pîl d. i. den Elefanten-Thron. In der Schanskritsprache Indiens dagegen heisst es Sing - hasan d. i. Pallast, Lusthaus, oder Gaiassan d. i. vom Elefant getragnes Haus. Sonst aber heisst es im indischen auch Mikdember und ist eine Art eines viereckigten hölzernen Thurms, der innen und aussen prächtig gemahlt und ausgeziert ist. Oben ist ein solcher Thurm ordentlich mit einem gemahlten Dach bedecket, dass auf vier keinen Säulen oder Pfeilern ruhet, aber abgenommen wird, wenn es in den Krieg gehet. Mitten in einem solchen Elefantenhause ist ein kreisförmiger Sessel, dass sich mehrere Personen in die Runde darauf setzen können, und der deswegen gemeiniglich Hhausa (d. i. die Cisterne) genannt wird. Hier sitzet der König allein darin.

Er ist auf indische Weise bekleidet und hat auch einen indischen Turban auf dem Haupte, welcher auf indisch Tschára, und im persischen Schára genannt ist. Vor dem König, auf dem Nacken des Elefanten sitzet der Pilbân d. i. derjenige, der den Elefanten dirigirt. Ein solcher Mann, wird, wenn er in dieser Charge dem König bedient ist, aus einem edleren indischen Geschlechte gewählet, so Nairo und Mahâbet heisset. Er regiert die

Ele-

Elefanten mit einer krummen eisernen Ruthe, oder einem Stabe, der oben mit einem krummen Haken bewafnet ist und Gketschbâkh, persisch Gketschèkh, Gkeshèkh, Gkeshe, oder auch Angkès, oder Angkèsh heiset, von den Stammwort gkesh oder gketsch, welches krum, gebogen bedeutet. Die Perser nenen das Instrument sonst auch Tschengk d. i. den Haken, und wie es aus den Wörterbuche Ferhengk Ssururi zu erhellen scheinet auch wohl Cûb (d. i. den Stecher)

Hinter den Könige sizt einen ähnliehe Person, welche zu diesen Aufzuge gehöret. Sie ist der Schirmträger. Denn wenn das Dach des Kastells abgenommen worden, lässet sich der König vor den Strahlen der Sonne durch einen Sonnenschirm sichern, Ein solcher Schirm, Parasol heisst bei den Persern Ssâibân d. i. der Schattenmacher, auch Afitâbgkîr d. i. der die Strahlen der Sonne auffängt. Die neuere Mundart Ispahans benennt ihn Fischùkh und die türkische Sprache Gkölgke gkidèn (Schattengeber.) In der gemeinen hindostanischen Sprache heisst er Sserbâjan Malaisch Pâjongh. Im Schanskrit, der ältesten bekannten Mundart Indiens Atapawarana (der Beschattende) oder auch mit den Beinamen Ataput-

tra d. i. für die Edlen und Vornehmen. In dem figurirten Schachspiel aus den Zeiten Karl des Grossen (S. oben 153.) ist der König mit dem Scepter als auf seinem Throne vorgestellt.

2. Die Königin, die 2te Hauptperson des Spiels ist dieser Benennung zu folge eine weibliche Person, und als eine solche ist sie durch Europa von allen Zeiten her in diesem Spiel anerkannt. Sogar die europäischen Juden pflegen diese Person Malkha zu nennen. Auf englisch Queen, französisch Reine, Vierge oder Dame, italienisch Dama oder Regina, so auch zu Karl des Grossen Zeit im lateinischen Regina, im spanischen Dama, im schwedischen Drottning, dänisch Dronninge, russisch Korolewna oder Krala polnisch Królwa (bei beiden letztern auch oft Bâba d. i. die Alte).

Die Europäer haben diese Figur fälschlich zur Dame oder Königin gemacht, welches dem Geist der Sitten des Orients, dem Kostum von ganz Asien gerade zu entgegen ist. Es wäre daher zu wünschen, dass wir anfiengen diese weibliche Person aus unserm Spiele gänzlich zu verbannen, weil sie auf keine Weise hineingehöret, und dass wir dieser Figur diejenige Würde wieder gäben, welche sie von Alters her in den Ländern seiner Erfindung behauptet, wovon sogleich mehreres gesagt werden soll.

Im ganzen Orient ist diese zweite Hauptperson des Schachspiels männlichen Geschlechts. Wie ist man also wol in Europa auf das Gegentheil verfallen und wie hat dieses hier so allgemeinen Beifall erhalten können? Ohnezweifel wollte man in Europa, als das Schachspiel dahin übergepflanzt war, dasselbe dadurch galanter machen, dass man den Staatsminister des orientalischen Spiels in eine Dame oder Königin verwandelte. Und da dieses den Sitten der europäischen Regierungsverfassung nicht entgegen war, so fand es nach und nach allgemeinen Beifall. Gemeiniglich setzt man die Veranlassung zu dieser unschicklichen Reform nach den Zeiten der Kreuzzüge, und schreibt die Schmeichelei den französischen Rittern zu. Allein schon das figurirte Schachspiel von Kaiser Karl des Grossen Zeiten (S. oben 153.) hat eine Königin, die mit einer Krone geschmückt auf einem etwas niederern Throne sitzet als der König.

Ich habe gesagt, dass im ganzen Orient, seit der ersten Erfindung des Spiels diese zweite Hauptperson darinne als männlichen Geschlechts betrachtet wird. Wir werden sie also in der Folge ebenfalls von diesem einzig richtigen Geschichtspunkt aus betrachten und die Königin ihrer bisherigen ungerechten ange-

masſten Regierung willen aus Vollmacht der Nation der Guillotine übergeben.

Ihr orientaliſcher Name iſt Fers und Ferſân (auch Ferſîn, Ferſâna) oder Veſîr. Die Türken heiſsen ſie Begklerbegk, die Malaien Panghlîma, welches beides einen Statthalter, Heerführer, oberſten Feldherrn bedeutet. Daſs ſie das im Spiel ſelbſt wirklich vorſtellen ſoll, ergiebt ſich nicht nur aus dem Zweck der Erfindung deſſelben und aus dem ganzen Geiſt des Verfahrens der Spielenden, ſondern auch aus den älteſten Benennungen dieſer Figur, denn der 'arabiſche Name Weſîr bezeichnet den nächſten Befehlshaber nach dem König, einen erſten Staatsminiſter und Feldherrn, und der weit ältere und urſprünglich perſiſche Fers, Ferſân etc. will daſſelbe beſagen.

Fers iſt nicht blos bei den Perſern gebräuchlich geweſen und noch gebräuchlich zu ſagen, ſondern auch frühzeitig finden wir Spuren von dieſer urſprünglichen Benennung im Abendlande wo dieſelbe doch ſchon längſt ganz verdrungen iſt. Aben 'Eſra hat es, der Engländer Lygdat kennt es, und die engliſch lateiniſchen Skribenten der ältern Zeiten pflegten Ferzia oder Fercia, ein neues Wort daraus zu machen, womit man einen Bauer des Spiels meinte, welchen man bis in die Stelle der ſogenannten Königin hinaufgefördert hatte, da

er denn nach den Regeln des Spiels zum Fers (zur sogenannten Königin) erhoben werden muſste. Pedro de Alcala spricht es Firiç oder Furçîn aus, und übersetzt es in seine Sprache Cavallero noble.

Man hat über diese älteste Benennung Fers, Fersâna, Fersân oder Fersîn mehrere Vermuthungen ans Licht gebracht. Im innern Aethiopien um die Gegenden des sogenannten Mondgebirges findet sich den Nachrichten der 'Araber zu folge ein wildes Thier, das dort Fers genannt wird. Der nubische Geograf beschreibt dasse be in der Stelle, wo er von den Quellen des Nils handelt. Er sagt, die Bestie heise auch Elsumúrruda, sey sehr giftig, so daſs in der ganzen Welt kein stärkeres, hitzigeres uud penetranteres Gift gefunden werden könne, und der Gestalt nach gleiche das Thier einem Affen. Er erzählt hierauf weiter, wie die Einwohner dem Gifte des Thieres nachtrachten und durch welche Kunstgriffe sie dasselbe fangen und es hernach dem Könige von Sindsch und andern benachbar-Reichen verkaufen. Von diesem Thiere haben einige gemeint, wäre der Fers in Schachspiel benannt worden. Allein diese Vermuthung hat ganz und gar nichts für sich und wiederlegt sich so zu sagen von sich selbst.

Fers ist wie bereits angedeutet worden, die abgekürzte Form von Fersîn oder Fersân

(auch Fersâna), welche vollständige und ursprüngliche Form sich in; des Ferdussi Schâh nâmè vorfindet. Die persisch arabischen oder persisch türkischen Wörterbücher erklären es durch a) homo sapiens, sciens, doctus, eruditus s. scientiis imbutus intelligens, gnarus. b) Durch incomparabilis, cui nullus est similis. c) Durch Magnas, aliquis ex magnatibus, Dominus sapientiae, fortunatus, aestumabilis. In einem englisch-persischen Wörterbuche, was in Indien geschrieben war und Thom Hyde besass, ist es durch das persische Wort Huschmend d. i. prudens, circumspectus erklärt. Alle diese Bedeutungen stimmen mit den Praedikaten überein, deren im Orient der höchste Rathgeber, erste Minister oder oberste Feldherr des Königs würdig befunden werden muss. Dahero kömmt es, dass auch im Schâh nâmè die Magnates Regni gemeinhin Fersânegkân (Pluralform von Fersân oder Fersâne) genannt sind z. B. Fersânegkân Tûrân die Magnates regionis Turân.

Ganz wohl getroffen also übersetzte ein griechischer Priester, den Hyde frug, das Fers durch Επιτροπος του Βασιλεως d. i. Comissionarius Regis, Procurator Regis, Curator negotiorum Regiorum. Einen solchen klugen und weisen Mann, der

das Ruder des Ganzen mit führen helfen mufste und dem die wichtigften Gefchäfte in Kriegs- und Friedenszeiten auigelegt waren, hatten die perfifchen und indifchen Monarchen zu allen Zeiten um fich. So ein Mann war z. B. Artabazus, deffen Curtius Rufus im dritten Buche feiner Gefchichte Alexanders gedenket. Fidum confiliarium nennt er ihn, qui omnibus imperatoriis fungebatur officiis; hortari, monere ut imperata faciant, Milites. Diefer Mann war zugleich der Generaliffimus der Armee, der im Orient heutzutage Mîr dfchumla d. i. πανδεσποτος, fsipehsfâlâr d. i. Αρχιστρατηγος, Ssipehbud oder Sserdâr (vollftändiger Sserdâri lefchkher) d. i. Praefectus exercitûs, auch Sseri lefchkher oder Sser'asfkher d. i. Caput exercitûs (zuweilen Sser'asfkher bâfchâ d. i. Primus exercitûs Dux) geheifsen wird.

Der Fers im Schachfpiel ift alfo nichts anders als der erfte Staatsminifter und höchfte Rathgeber des Königs, Regis prudentiffimus Confiliarius und zwar weil hier Krieg geführt wird, der General en chef, oberfte Feldherr der Armee, Summus Dux oder Archiftrategus — der andere der Würde nach nach dem Könige felbft. Die Spanier fagen in ihrer Sprache, die viel 'arabifche und perfifcharabifche Wörter aufge-

nommen hat, Alférez oder Alfereç (nach andrer Schreibart auch Alféres oder Alfiéres) auch die Italiener haben daher ihr Alféro oder Alfiéro. Beide deuten dadurch noch jetzt einen Kriegsbeamten an, aber nicht mehr in der ursprüngiich orientalischen Bedeutung, sondern den welchen wir den Fahnenträger Vexilliferum f. Militiae pedestris Signiferum nennen, die Perser aber 'Alamdâr d. i. der die Fahne oder Standarte hält, oder Emîr 'alam d. i. Vexilli magistrum, die Türken Bairakdâr oder Ssandschakdâr —

Llamamos sagt Covarruvias ein spanischer Schriftsteller in seinem Wörterbuche Alférez communmente al que encomienda el Capitan la Vandera, la qual instituyeron de muchos siglos atras los hombres, para que las Companias se adunassen, y acudiessen todos los de ella a un lugar; competia el Capitan traer la Vandera, mas por que ha de acudir a diversos ministerios sustituye al que llamamos Alférez, el qual ha de estar subordinado a el, y no moverse sin orden y mandato suyo, y los demas que militan debaxo de aquella Insignia la han de seguir, y assi les davan todos estos nombres *Signiferos, Vexilliferos, Primipilarios, Du-*

ces. Tuvieron los Romanos difirentes insignias, a las quales responden nueſtras Vanderas: y la principal era la del Aguila, como ſi dixeſſemos agora, el Guion o Eſtandarte Real: y los que llevan eſta Inſignia, ſe llamaron *Aquiliferos.* Podria tener alguna ſimilitud con el que la Ley de la partida 16. lit. 9. part. 2, llama Alférez mayor, de quien dize. E el miſmo deve tener la Sêna, cada que el Rey huviere Batalla campal. Allein neuerer Zeiten iſt beim ſpaniſchen Militär Alférez ſowol der Fahnenträger als der Lieutenant. Und ſo wie bei den Spaniern und Italienern, wie man aus dem Angeführten erſiehet, Alférez oder Alfiéro im Kriegsſtande nicht mehr diejenige Würde bezeichnet, die bei den Orientalern darunter verſtanden ward, ſo haben ſie auch hierinnen im Schachſpiel eine Abänderung getroffen und verſtehen darunter den zweiten Officier nach dem König. S. w. u.

Von dem Namen der 2ten Hauptperſon des Schachſpiels Fers, Fersîn, Fersân oder Fersâna leitet die ʿarabiſche Mundart ein Zeitwort Farsan welches einen zur höchſten Würde oder überhaupt zu Anſehn befördern bedeutet, und in der fünften Konjugation tafarſan paſſivè: zu höchſter

Würde oder zu Ansehn befördert werden, in die Höhe kommen, zu Ansehn gelangen.

In dem indischen figurirten Schachspiel des Thom. Hyde (S. oben 157.) sitzet der Fers auf einem gepanzerten Pferde und unterscheidet sich von den übrigen durch die Rîscha oder Feder auf dem Turban. In der Hand hält er einen entblösten Säbel, von der Art wie ihn die Inder und Perser unter dem Namen Curda oder Mahland zu führen pflegen — auf der rechten Seite hat er einen Caman oder Bogen, auf der linken den Terkhèsch oder Köcher mit Pfeilen. (S. die Tafel no. *i.*)

II.

Die drei Officiere.

welche in jeder Reihe gedoppelt vorhanden sein müssen.

1. Der Läufer. Unter diesen Namen ist er bei uns Europäern, vornämlich uns Deutschen allgemein bekannt. Sonst nannte man ihn auch wol den Hund, welches die unschicklichste Benennung von der Welt war, und daher auch billig ganz ausser Gebrauch gekommen ist. Bei den Engländern wird er der Bischoff genannt, bei den ältern Franzosen hiess er der Prister oder auch der Narr

(Fol), im Lateinischen zu Kaiser Karl des Grossen Zeit Sagittifer, im schwedischen der Elefant, eben so im russischen Slônie, welches einen Elefanten bedeutet, die Pohlen sagen Pôp (der Pope, Priester) die Dänen Biscop oder Bisp (der Bischoff). Der Bischoff ist ohne Zweifel in das Europäische Schachspiel mit eben dem Rechte und unter ähnlicher Veranlassung eingeführt worden als die Königin. Das war bei der Macht und dem Einfluss der Hierarchie in den Abendländern beinahe auch nicht anders zu erwarten. Unschicklich und lächerlich muss uns nun freilich diese Sache vorkommen, weil wir nicht einsehen können, was ein Bischoff oder Priester in der Armee machen soll. Allein vor Zeiten, besonders in den Zeiten der Kreuzzüge (denn älter scheint die Stelle des Bischoffs oder Priesters im Schachspiel nicht zu seyn, da dieselbe zu Kaiser Karls des Grossen Zeiten noch nicht vorkömmt) war das Verhältniss anders, wie ein jeder aus der Geschichte weiss.

Dass die Franzosen den Narren eingeführt haben, ist aus einem blossen Missverständniss hergekommen, weil sie die orientalische Benennung Fil nicht verstanden, und sie mit Fol verwechselten. Doch könnte es auch gar wol sein, dass aus Veranlassung der Aehnlichkeit beider Töne Fil und Fol, einer einmal

den Einfall gehabt hätte, den Hofnarren des Königs auch in diesem Spiele wichtig zu machen.

Der Sagittifer im Spiele Kaiser Karl des Grossen, der sich mit gespannten Bogen schussfertig bezeiget, der schwedische, russische Elefant, und der spanische und italienische Alfórez, Alfiéres, Alfiére, Alfiéro oder Alfino, im englischen des Caxton ebenfals schon Alphyn so wie bei *Lygdat* Awfyn oder Alfyn genannt, stimmen mit der orientalisch ursprünglichen Idee in Betreff dieses Officiers besser überein.

Die Orientaler nämlich, Inder, Perser, 'Araber, Türken, Malaien etc. haben an der Stelle des Officiers, von dem wir handeln, den Elefanten. Er heisst Persisch und 'arabisch Pîl oder Fîl, (und so kömmt der Name dieser Figur schon im Schâhnâmè des Firdusi vor) türkisch und tatarisch Jeghân, indisch Hâtehî, malaisch Gkâdscha.

Fil oder Pil d. i. der Elefant, syrisch Filo, äthiopisch Nage und indisch auch Nag (d. i. Berg, wegen der Grösse eines solchen Thieres *o*)) hat bei den mancherlei orientalischen Völkern eine Menge Namen, welche

o) Dahero pflegen auch die Syrer den Elefanten einen *Fleischberg*, die 'Araber das *Fleischbeist* oder die *Fleischmasse* zu nennen.

hier zu sammlen überflüssig sein würden. Doch wollen wir bemerken, dass die Anzahl der Namen dieses Thieres besonders in den indischen Sprachen sehr ausgebreitet ist. Hatehi und Nag sind eben angeführt. Der gewöhnlichste Name eines Elefanten im indischen aber ist sonst Barî oder Brî. Die vornehmste, die in Schanskrit üblich sind, sind folgende.

Hústy d. i. Celeriter currens, der Läufer *p*)
Matàng d. i. Fortis, der Starke, der Stärkste der Thiere
Curry d. i. Fac totum. Der alles vermögende
Cud'sche d. i. Tonitru, der Donnernde wenn er brüllt.
Warran d. i. In aqua generans, der seine Brut im Wasser erzeugt. *q*)
Kunger d. i. Belluarum maxima
Nâg d. i. Mons (S. weiter oben)
Dunty d. i. Longis dentibus praeditus

p) Gerade so, wie wir den Offizier des Schachspiels, welcher als *Elefant* vorgestellt war, noch izt benennen. —

q) „*Der Elefant*, sagt der arabische Schriftsteller *Calcaschendi*, ist ein *wasserliebendes Thier, das auch im Wasser sich fortpflanzet, aber im fliessenden und nicht stehenden Wasser.*„

Davîpa d. i. Ferox,
Wîrada d. i. Craſſis membris praeditus.

Die Spanier, welche vieles aus den Schatze der arabiſchen Sprache entlehnt haben, ſchreiben den Namen des Elefanten zuweilen Arfel oder Arfil, wie Pedro de Alcala anmerket richtiger nach der caſtallaniſchen Mundart Alfil und 'arabiſch Fil. Der ſchon oben angeführte Covarruvias in ſeinem ſpaniſchen Wörterbuche verwechſelt unter andern dieſen Namen mit Firiz, Firz oder Alfirz welches er aus dem Pader Guadix anführt, und der Name der zweiten Hauptperſon dieſes Spiels iſt (S. oben). Aber es iſt dieſe Verwechſelung des Namens der zweiten Hauptperſon des Spiels mit dem Namen des erſten der drei Officiere nach den 2 Hauptperſonen, tiefer gewurzelt. Denn der Spanier und Italiener ihr Alférez, Alféreç, Alféres, Alfiéres, Alféro, Alfiére, Alfiéro (S. oben) welches unſern Läufer oder den Elefanten bezeichnet, iſt ſichtbar aus Fers entſtanden.

Von dem Worte Pîl, Fîl oder mit dem Artikel der 'Araber Alfîl nannte Jacob de Ceſſolis dieſe Schachfigur die beiden Alphilos. Hernach haben die Italiener aus Alfil ihr Alfine und die Engländer Alfyn, Alphyn, oder gar Awfyn gemacht. S. oben.

Kircher im Lexico Copt - Arabico setzet dem arabischen Worte Fil in der Bedeutung eines Elefanten das coptische Wort Delfinos bei, welches aber nach Hyde's Bemerkung Elfinos heissen sollte. Wahrscheinlich ist auch das griechische Wort Ελεφας von dem persisch - arabischen Pîl oder Fîl abzuleiten. Eben so das Schendefîn der Juden der Mittelzeit, welches einen Elefantenzahn bezeichnet, und eigentlich Schen de Fîl heissen sollte. Denn Schen bedeutet Zahn und D ist die Nota Genitivi im aramäischen. Man muss dieses nicht mit dem persischen Sendefîl d. i. grosser ungeheurer Elefant verwechseln. Dieses Wort ist gemein persisch und aus Sende und Fil zusammen gesetzt. Aber das alte Sandapila kömmt mit jenem überein. So benannten die Alten anfangs eine Art Betten, Sofas, Sänften oder Bahren von Elfenbein, die Lectos eburatos, oder auch Vehicula eburata und Feretra eburata. — Hernach alle und jede ähnliche Betten, Sofas, Sänften oder Bahren der Vornehmern, wenn sie auch nicht von Elfenbein gemacht waren. Auf einer solchen Sandapila die nur schlecht war, wie sie dem gemeinen Mann gegeben wurde, wenn sein Körper zu Grabe getragen ward, wurde nach Suetonius, der Kaiser Domitian, den die Verschwornen ermordet hatten, dahin

getragen. Aus welcher Stelle man ersiehet, dass die Alten solche Sandapilas von verschiednem Werthe in Gebrauch hatten. Uebrigens findet man von den Lectis eburatis bei den Ebräern im Targum von Jerusalem und des Jonathan Ben Usiel bei der Stelle Genes 50. 1. wo Josef seinen Vater auf einem solchen elfenbeinern Bette zu Grabe tragen lässet, und Amos 6. v. 4. Palläste von Elfenbein Psalm 45. v. 9.

Einige haben den Namen Elefant nicht aus dem persischen oder 'arabischen, sondern vielmehr aus den ebräischen ableiten wollen, wo Elef einen Ochsen bedeutet. Sie haben ihre Etymologie mit dem neuern Sprachgebrauch der Italiener beschönigen wollen, welche den Elefanten Bos Luca zu nennen pflegen. Allein diese sonderbare Benennung hat ohne Zweifel einen ganz andern und zwar einen ziemlich spätern Ursprung. Leitete sie sich aus dem Ebräischen, so würde sie im Orient selbst, wo die Juden zu Hause sind wieder zu treffen sein, welches jedoch nicht ist. Im ganzen Orient ist vielmehr keine Spur anzutreffen, dass man in den dortigen Sprachen und Mundarten den Elefanten einen Ochsen zu benennen oder unter das Ochsengeschlecht zu rechnen pflege. Die 'Ebräer erhielten ihr Elfenbein von auswärts her, und da der Elefant bei

ih-

ihnen nicht einheimisch war, so fehlet ihrer Sprache auch der Name für dieses Thier. Nur zwei Länder nähren bekanntlich das Elefantengeschlecht, Indien und Hhabessinien, wie Calcaschendi sagt, d. i. das südliche Afrika und das mittlere Asien.

Die Gewohnheit der Völker in diesen Ländern, den Elefanten zum Streite zu benutzen, ihn im Kriege zu gebrauchen, ist sehr alt. Curtius beschreibt diese Art Krieg zu führen schon umständlicher, so viel er darüber Nachricht geben konnte. Die Thiere werden zuvor zahm gemacht.

Von einem solchen Elefantenkriege hatten die 'Araber vor Muhhammeds Zeit eine eigne Zeitrechnung oder Epoche wonach sie ihre Jahre zählten. Die Epoche, welche die Zeitrechnung der Flucht zunächst voraus ging hiess die Epoche des ungerechten Kriegs (Elfidschâr) nämlich zwischen den Koraischiten und Kaissiten, zween 'arabischen Stämmen, die Feindseligkeiten gegen einander hatten. Muhhammed selbst war in diese Streitigkeiten verwickelt. Diese Epoche erhielt den eben gedachten Namen deswegen, weil die Krieger während den heiligen Monathen der 'Araber, wo eigentlich niemand Waffen führen durfte, gegen einander zu Felde zogen. Zwanzig Jahr vor dieser Epoche des un-

gerechten Kriegs nun ging die obgedachte Elefantenepoche vorher, 'âm elfîl, das Elefanten Jahr. In diesem Jahre, von welchem hernach gezählt ward, kamen nämlich nach der Erzählung der 'arabischen Schriftsteller die Elefantenvölker aus Afrika herüber nach 'Arabien Mecca zu erobern, da denn Gott Thaira abâbîl, d. i. große fliegende Heere gegen sie gesandt habe. Diese wunderbaren Vögel, erzählt man, hätten die Feinde mit einem Platzregen von kleinen Steinen verfolgt und die 'Araber wären vermittelst dieser göttlichen Hülfe in Stand gesetzt worden, dieselben zurückzutreiben, daß sie unverrichteter Sache sich entfernen müßen. Im syrischen Kalender wird dieser Einfall der Elefantenherrn ins Meckhische auf den 2ten des Monathes Tamûs d. i. Julii gesetzt.

Der persische Geschichtschreiber Chondemîr erzählt, da wo er von dem 'arabischen Könige in Jemen (dem glückseligen 'Arabien) aus dem Stamme der Hhamjaren handelt, daß Abraha der dritte, mit dem Beinamen Elaschram (Naso-scissus), weil er gesehen, daß die Wallfarthen nach der heiligen Stadt Mecca so sehr einträglich seien, unter dem Namen Kolaiss einen andern prächtigen Tempel in seiner Residenzstadt Zan'â habe erbauen lassen. Die Meccaner hierüber ungehalten hätten in einer Nacht durch einen gewissen Menschen

Namens Nofail die Mauern des neuerbauten Tempels überall mit Koth bewerfen lassen. Als Abraha aber dahinter gekommen, habe er einen Gesandten an den hhabesinischen Kaiser abgesandt und sich den weissen Elefanten Mahhmud erbeten. Der Kaiser habe ihm diesen auch übersendet und dazu noch eine Menge andrer Elefanten, vornehmlich aber streitbarer Elefanten und alles was zu einem Elefantenkriege erforderlich war. Abraha habe die Gelegenheit sogleich benutzt und sei mit seinem Elefantenheere gegen Mecca zu Felde gezogen. Da habe sich nun das oben erwähnte Wunder zugetragen, und die Elefantenarmee sei glücklich zurückgeschlagen worden.

Diese ganze Geschichte wird sonst in andern Büchern der arabischen und persischen Litteratur noch weit umständlicher erzählt. Es kommen aber in der Liste der alten Könige von Jemen mehrere des Namens Abraha vor, nämlich der 17te in der Reihe, der Dul Menâr Abraha und der 40ste welcher Abraha Sohn des Zabâhh mit dem Beinamen Scheibet elhhamd heisst. Einer davon könnte derselbe Abraha sein, dessen Hiob Ludolf (in seinem Werke über die Geschichte Aethiopiens) gedenket, indem er uns belehrt, dass ein Abraha und Atsbeha,

zween Brüder, lange vor dem Abraha elascham (S. oben) gelebet haben. Und in der That lange nach jenen beiden finden wir in der jemenischen Regententafel, erst unter der Nummer 46 den Abraha, der wegen einer erhaltnen Gesichtsnarbe den Beinamen elaschram erhielt und bei den 'arabischen Schriftstellern aus Veranlassung oberzählter Geschichte Zâhheb elfîl d. i. Herr der Elefanten genannt ist. Er war unter der hhabessinischen Oberherrschaft in Jemen Fürfürst oder Vicekönig. Die Regententafel der jemenischen Könige, wie sie uns Pococke in seinem Specimen Hist. Arab. liefert, scheinet nach Hyde's Angabe aus Versehen der Abschreiber fehlerhaft zu sein, indem dieser dritte Abraha von andern Schriftstellern als dieselbe Person mit dem dort angegebnen zweiten Abraha (Sohn des Zabâhh) vorgestellt wird, und an der Stelle des zweiten Abraha Sohn Hharis angegeben ist. Nach Hyde's fernerer Bemerkung soll der dritte Abraha mit dem Beinamen Herr der Elefanten, der Abramus König der Homeriten sein, dessen *Procopius* B. I. cap. 20. gedenket. Denn eben dieser befeindet von Aethiopien aus das Land Jemen mit Ueberfall und wird hin und wieder Abraha elhhamjari (der Hhamjare, Homerite) genannt, weil ihm die Beherrschung der Hhamjaren in Jemen übertragen war.

Die Ankunft der Elefanten in Arabien bei der oberzählten Veranlassung geschahe 17ten Monaths Muhharrem, und ihre Rückkehr 25sten Monaths Scha'bân, im Jahr des persischen Kaisers Chosru Anuschirwân 42. gerade in demselben Jahre da *Muhhammed* geboren ward. Ihr Anführer war Abraha Sohn Zabâhh, König oder Fürfürst von Jemen aber ein Hhabessinier von Geburt, wie Beidavius und andre Commentatoren des Kur'an (über das Kapitel Alfîl sattsam dargethan haben.

Doch damit wir endlich von dieser langen Ausschweifung zu unserm Zweck zurückkommen, so wollen wir noch einiges von den Elefanten in Rücksicht ihres Gebrauchs im Kriege hinzufügen. Solche Elefanten werden von einem Menschen regiert, der ihnen auf dem Nacken sitzet. Das Werkzeug, womit er sie treibt und leitet ist des Tschengk, eine Art krummer Haken S. oben S. 161. Von dem hölzernen Kastell, was auf ihrem Rücken aufgestellt wird, dessen ebenfalls oben S. 159. f. bereits mit mehrern gedacht ist, kann man des Barri Relation von Kosch in schina nachlesen, auch Fludd in den Recreationibus mathematicis Kap. 14. — 1 Maccab. VI. 37. wird erzählt, dass ein solcher Elefantenthurm 32 Menschen gefasset habe, ohne den Indier, welcher das Thier regierete. Eben daselbst wird

zugleich das Mittel angegeben, wodurch man solche Elefanten in Wuth zu bringen pflegte, daſs sie auf die Feinde losgingen. Das bestund darin, daſs man sie mit dem Saft der Weintraube oder Maulbeeren besprützete. Dergleichen Antipathien des Elefanten kommen nun bei den morgenländischen Schriftstellern mehrere vor. Calcaschendi Tom. II. p. 304. (wie Hyde citirt) hat folgendes.

„Man hält dafür, daſs der Elefant eine unüberwindliche Antipathie gegen die Katze habe, und durch ihren Anblick sogleich in die schnelleste Flucht gesetzt werde. Auch die Stimme des Schweins soll er verabscheuen, und man soll dadurch ein ganzes Kriegsheer von Elefanten in die Flucht schlagen können. Eben so ist ihm eine Art Wanzen feindlich, indem diese ihn in die Haut stechen und im Stande sind ihn rasend zu machen. Man siehet ihn auch beständig die Ohren schütteln, um die Mücken abzutreiben. Er soll übrigens bei seinem Laufe also leise auftreten, daſs man ihn nicht leicht kommen höret etc.„

Mit ungemeiner Leichtigkeit schwimmet der Elefant selbst durch die schnellesten Ströme, wie dieses schon Hannibals Elefanten in der Rhone bewiesen haben. Inzwischen hat ihn zum Gebrauche im Kriege, der bei den Alten so berühmt und furchtbar war, indem man diesen Thieren wie bereits gesagt ist, ganze Thürme

mit Mannschaft auf den Rücken setzte, sie mit Panzerdecken versahe und ihre Seiten mit Sensen bewafnete, welche ganze Glieder der feindlichen Armee wegnahmen, die Erfindung des Schiesspulvers untauglicher gemacht, da diese Thiere beim Feuer und Dampf scheu werden, und gegen ihre eignen Heere wüten würden.

Ausser den eigentlichen Elefanten soll es nach der Beschreibung und Abbildung im Buche Mu'dschifât noch ein andres ähnliches Thier in Indien geben, das die Perser Ssunbâd nennen. Es hat dieses Thier nach der Abbildung einen kürzern Rüssel als der gewöhnliche Elefant, und die Hauer oder aus der untern Kinnlade herausragende Zähne stehen ganz gerade aufwärts als bei dem Eber. Die Erzählung von diesem Thiere gehet, dass das Junge was die Mutter im Leibe trägt sobald es zu seiner gehörigen Reife gekommen den Kopf aus den Mutterleib herausziehe, um Nahrung zu nehmen, und zuletzt nach einigen Tagen, wenn es sich stark genug fühlet ohne die Mutter zu bestehen, mit einemmale und plötzlich aus dem Mutterleibe herausschlüpfe und die Flucht nehme. Denn, sagt man, so es die Mutter zu sehen bekäme, würde dieselbe es mit ihrer Zunge lecken wollen, und es, da die Zunge dieser Thiere unsanft scharf und stachelicht ist, beschädigen oder töden. Ich kann

in neueren Nachrichten der Naturforscher nichts von diesem sonderbaren dem Elefanten ähnlichen Thiere auffinden und doch scheint es, als ob die Nachricht und Abbildung davon wenigstens nicht ganz ungegründet sein könne. Doch dies alles im Vorbeigehen. Wir beschäftigen uns ja jetzt nicht mit der Naturkunde des Elefanten, sondern mit einer der Figuren unsers Schachspiels, die, weil sie von den Elefanten entlehnt war, die natürlichste Veranlassung zu der bisherigen nach Hyde's Vorgang hierinnen begangnen Ausschweifung geben mußte.

In dem mehr angeführten indischen Schachspiel mit figurirten Steinen ist der Läufer oder Elefant (S. Tafel no. *k*) als zum Streit gerüstet dargestellt (Elephas cataphractus) und nach dem Ausdruck der Perser 'Alamdâr i. e. Vexillifer, reutender Fahnen oder Insignienträger. Auf seinem Nacken regiert ihn mit den krummen Hakenstocke sein Aufsitzer, hinter welchem der Rücken der Bestie mit einer Decke und drauf mit einem erhabnen Altar, oder tischförmigen Tabulat beladen ist. Vorwärts ragen an den Seiten des Tabulats zwei Spitzen oder Zinnen in Gestalt einer länglichen Raute in die Höhe, welche wahrscheinlich Lanzen vorstellen sollen, deren man sich bedienet, um den Feinde zu begegnen, falls derselbe Miene machen wollte, die Fahnen oder Insignien zu erbeuten. Hinterwärts sind die

Fahnen selbst aufgerichtet. Das Tabulat oder Kastell der Fahnenträger pflegt also erhaben zu sein, damit man überall sehen möge. Die Fahnen im Kriege sind gewöhnlich von Seide, dahingegen die Ehrenfahnen der Grossen im Staate (so bei den Türken Tûgh heissen) aus einem am langen Stabe bevestigten weissen oder gefärbten Ross - oder Kuhschweif, davon man besonders lange Exemplare aus Tibet erhält, bestehen.

2. Der Springer, Ritter oder Reuter. Bei den Engländern heisst er Knight, französisch Chevalier oder Sauteur, italienisch Cavallo, spanisch Cavallero, schwedisch Lopare (Läufer, da sie hingegen den vorigen, als den eigentlichen Läufer Elefant nennen) russisch Kônie (das Pferd, dass Ross) r) polnisch Rycerz (der Reuter) dänisch Ridder. In dem Schachspiel Kaiser Karl des Grossen hiess er auf lateinisch Centaurus und war als ein Monstrum halb Mensch und halb Pferd vorgestellt.

Nach dem arabischen heisst er Faras, persisch Asp und Ssuwâr oder Ssuwâra, indisch Cahûra, malaisch Cûda, türkisch und tatarisch Ât oder Ûi auch Jûnd oder

r) *Kónie* bezeichnet ein tatarisches Pferd aus dem Nogair Lande, das edelste Ross, das man in Russland kennet.



Camënd. Die Juden sagen Ssûsf (Pferd) oder Faràsch (Reuter).

Der Reuter sitzt auf einem gepanzerten Pferde und ein solcher Panzer oder Rosshar-nisch, wie er in den ritterlichen Zeiten gebräuchlich war, heisst im persischen Pergke-stuwân. Abgebildet sehen dieses die Leser auf der Tafel no. I, aus dem indischen figurirten Schachspiel des Hyde. Der Ritter hat ein gezucktes Schwerdt in seiner Hand; zur rechten ist er mit dem Bogen, zur linken mit den Köcher versehen.

3. Der Thurm oder Roch. Englisch Rooke, oder Roke, französisch Roc oder Tour, (auch Chateau, Schloss, Kastell), italienisch Rocco, Torre oder Kastello, spanisch Roque, polnisch Roch (Rok ausgesprochen) dänisch Rock oder Elefant.

Elefant wird dieser Stein auch bei uns Deutschen zuweilen, ingleichen im Lateinischen des Schachspiels Kaiser Karl des Grossen genannt. Nach den ächt orientalischen Gebrauch aber ist der Elefant der weiter oben angeführte sogenannte Läufer. Die Russen nennen ihn Lôdia oder Lôdya d. i. das Schiff. Von dieser letztern Benennung werden wir im Abschnitt vom zusammengesetzten Schachspiel der Inder wieder hören.

Der älteste Name Roch ist aus den persischen und indischen selbst, wo diese Figur

Roch oder Ruch benannt ward. Perser, Araber Türken und Tatarn, Inder und Malaien etc. haben sie bis auf den heutigen Tag bei behalten. Collektivisch sagen die Araber, weil die Figur wie sich von selbst versteht doppelt ist, Richâch d. i. die beiden Roch. Die Juden schreiben Rôk oder Rûk und so hart ist das Wort auch meistentheils bei den Europäern geschrieben und ausgesprochen, wie wir bereits ersehen haben.

Ueber die eigentliche Bedeutung des Namens Roch oder Ruch hat man vielerlei Meinungen geäusert und selbst die neuern orientalischen Schriftsteller nach Muhhammed haben hierüber ungegründete Muthmaasungen und Annahmen beigebracht.

Sehr weit über die Scheibe trift Saumaise, wenn er den Namen aus der Latinität der letzten Zeiten ableitet, da es von dem französischen Roche d. i. Felsen abstamme. Was soll ein unbeweglicher Felsen in einem Schlachtfeld, wo alles beweglich und alles Handlung ist? Und wie sollten die Inder und Perser, welche diesen Namen ursprünglich seit Erfindung des Spiels gebrauchten, denselben von den Franzosen entlehnt haben? — Doch wir werden uns bei einer solchen losen Vermuthung, die jeder selbst zu wiederlegen im Stande ist nicht länger aufhalten.

Der Quelle näher sind diejenigen getreten, welchen ein bekannter fabelhafter Vogel beigefallen ist, der in der Nähe von Indien auf den Inseln jenseits Madagascar hausen soll. Von diesem Vogel ungeheurer Gröſse sagt Firusabâdi, daſs er den Rhinoceros packe und ihn als einen Raub mit in die Luft nehme. Ob ich gleich die Existenz eines solchen ungeheuren Vogels nicht glaube, so habe ich doch die Scene, wie er das Naſshorn überfällt, aus einer alten Abbildung auf der Tafel no. 1 um der Curiosität willen wiederholet. Die Eier, die der Vogel leget sollen der indisch persischen Fabel zu folge so groſs als ein Berg sein. Er soll die gröſsten Schiffe aus dem Meere holen etc.

Andre erklären das vermeintliche Thier des Namens Ruch für ein Thier aus dem Säugegeschlecht, und berufen sich dabei auf das Kostum des Spiels, weil es einen Krieg darstelle, wo man von Vögeln keinen Gebrauch machen könne.

Abu'lhhaſsen ein afrikanischer Araber beschreibt in seiner Geografie das vierfüſsige Thier, das in den Gegenden um die Quellen des Nils gefunden werde und Ruch heiſse. „Dort jagt man, sagt er, den *Ruch*, ein groſses wildes Thier, von der Höhe und Breite eines Ochsen. Es hat vier Füſse, wie Kameelsfüſse, zween Kö-

pfe von Wolfsgestalt. Rück- und vorwärts kann es gehen, drehen aber oder wenden kann es sich nicht, weil es nur Einen Knochen hat, der ohne Gelenke ist, es kann also auch den Kopf weder links noch rechts bewegen. Es frisst mit beiden Mäulern und leeret durch Eine Oeffnung aus, die sich in der Mitte seines Bauches befindet. An den Seiten hat es wie Flügel, die es im Laufen in die Höhe richtet, stehend aber niederläfst. Die Einwohner der dortigen Gegenden, von Hhabessinien und Nubien, jagen es und essen es dann. Sie jagen es mit der Rohrflöte. Sie graben nämlich eine Grube, in welcher sich einer mit der Rohrflöte verbirgt. Wenn nun der *Ruch* den Ton der Flöte höret, gehet er diesem nach, und fällt darüber in die Grube, da ihn denn der Jäger abfänget.„ Eben dieselbe Erzählung hat auch Ahhmed elmohhalli in seiner Erdbeschreibung, und haben sie andre mehr. Das dabei befindliche Gemählde hat ganz die Gestalt eines Kameeles nur dafs der Höcker fehlet, hat an den Seiten gegen die Schulterblätter rothe Fittige, und das Thier hat die Farbe des Kameels. Die Köpfe sind aber neben einander gezeichnet, da hingegen die Beschreibung sie

von einander abtrennt. Jeder siehet nun freilich dass auch dieses afrikanische Thier zur Fabel gehört, wenigstens so wie es beschrieben und abgebildet wird. Sollte auch wol ein so entferntes afrikanisches Thier füglich als ein Gegenstand des in Indien erfundnen Schachspiels betrachtet werden können?

In dem persischen Wörterbuche des Hâlimi wird der Ruch für den Rhinoceros (das Nasshorn) selbst genommen, welches im persischen sonst Kherkh oder Kherkhedân heisst und vor das Einhorn der Alten gehalten wird. Dieses Einhorn verfolge den Elefanten, welchen es mit seinem Horne anbohre, da denn aber das Fett des Elefanten durch den Kanal des Horns dem Thiere in die Augen dringe und solches blende. Aber auch diese Erklärung hat wenig Wahrscheinlichkeit.

Andre Orientaler behaupten, dass der Ruch des Schachspiels auf jedem Fall ein Thier sei, das Menschen und Päckerei zu tragen im Stande sei. Der Meinung ist unter andern auch Ssokeiker von Damasskus, einer Stelle zu Folge, die Hyde anführet. Der Ruch wird da als ein schnelles Thier betrachtet. So zählt es auch der Verfasser des persischen Romans Jussuf und Suleicha unter die flüchtigen Lastthiere, darauf man auch reitet.

Dieses Thier nun wird von dem Priester Dschurdschâni in den Buche Mefsalfe Memâlic in einem eignen Abschnitt oder Kapitel, was vom Ruch überschrieben ist, näher beschrieben und charakteristirt. „Das Thier, heisst es, soll wie ein Kameel gestaltet sein, aber zween Höcker oder Buckel haben. Es sei überall giftig, sodass auch kein andres Thier sich in einen Kampf mit ihm wage oder sich ihm zu nahen getraue. Alle vielmehr sollen sich vor seinen Klauen, seinem Speigel, und seinen Miste hüten. Auch werde ihm jedes Thier, das es zu Gesicht bekomme ohnfehlbar zur Beute. In Absicht seiner Schnelligkeit könne man es dem Winde vergleichen.„ Aber so befinden wir uns schon wieder im Gebiete der Fabel. Inzwischen erhellet aus der ganzen Erzählung doch soviel, dass dieses Thier kein andres sein soll, als der Dromedar.

Es ist aus Livius bekannt, dass der Dromedar oder das Kameel mit zween Höckern von alten Zeiten her im Kriege gebraucht worden ist, und auf diese Weise würde sich dieses Thier mit seinem Treiber allerdings für die Bühne des Schachspiels schicken. Dabei hat sich nun auch Hyde beruhiget.

Türkisch heisst der Dromedar, recht nach der obigen Beschreibung, Jel deve sî d. i. das Windkameel, persisch Schutur bâd pâi d. i. das Kameel mit windschnellen Füsen. Es ist ein magres Thier aus dem Kameelgeschlecht, ganz zur Schnelligkeit gebaut, kann wochenlang den Durst ertragen, ist unermüdet Tag und Nacht, und ruhet selten durch den Schlaf aus, nimmt mit weniger Kost vorlieb, und kann von seinem Treiber mit wenigen Bissen gesättiget werden, die er ihm aus einem Sacke darreichet; macht alle Tage wenigstens 100 'arabische Meilen.

Die 'Araber nennen die Dromedare Rawâhhil d. i. Reisethiere. Eine Varietät davon, die in Persien zu Hause ist, heisst persisch Bucht oder Bocht; collektivisch sagt man nach dem 'arabischen Bochâti. Olearius hat noch die Benennung Bughur, welche ber vielleicht aus Bucht entstanden. Sonst haben die 'Araber auch die Namen Dschemâsa, Kirmil, und Hedschîn.

Zuletzt erörtert nun Hyde noch die Aussage des indischen Schriftstellers Andschu, des Verfassers des Ferhengk Dschihangkiri. Dieser leugnet die Existenz des Ruch als Thiers überhaupt ganz weg. „Ruch sagt er ist ein bekanntes Thier das aber so wenig in der Natur vorhanden ist, als der

der berichtigte Vogel Greif.„ — Diesen Schriftsteller zu folge hätten die Inder also ein fabelhaftes Thier in ihr Spiel eingeführt.

Uebrigens ist die Idee des Dromedars, die Hyde vertheidigt auch in dem indischen Schachspiel befolgt, dessen Figuren auf der Kupfertafel abgebildet sind. S. no. *m.* Zu beiden Seiten hängen vor dem Treiber der es reitet, die Feldpauken, die der Aufsitzende mit den Knöppeln rühret. Die Orientaler pflegen sich dieser Feldmusik in ihren Kriegen zu bedienen, auch in Friedenszeiten die Pauken gegen Abend in den Städten zu schlagen, zum Zeichen dass die Thore zugemacht werden sollen.

Das Schachspiel aus den Zeiten Kaiser Karl des Grossen hat die Stelle der beiden Roch mit zween Elefanten, die Thürme auf den Rücken tragen, besetzt. Von diesen Zeiten her schreibt es sich, dass wir noch jetzt zuweilen die Thürme sagen.

„Für das Wort *Roch*, sagt Hr. Jones, würde man im Neupersischen vergeblich eine Ableitung suchen. Denn in allen jenen Stellen der Dichter, eines Firdussi und Dschâmi, wo *Roch* einen Helden oder Fabelhaften Vogel bedeuten soll, bedeutet es wie ich glaube nichts anders als Wange oder Antliz.„ — Das klingt paradox, aber in mehrern Stellen ist es wahr. So zum Beispiel

in der Stelle welche Hyde aus Dschâmì (dem Verfasser des Romans Jussuf und Zelîcha) anführet. Er übersetzt sie wörtlich.

Milleni viri cupressorum, Picearum et Pinorum instar
Jasmineo vultu, Jasmineo odore, Jasmineo pectore
Procedebant: dixisses equidem hoc fuisse novum Ver
Ruchis deportatum e regione in regionem,

Es ist die Beschreibung einer egyptischen Procession, und sollte vielmehr also übersetzt sein.

Als tausend Jünglinge gleich Cypressen, Buxbäumen und Edeltannen
Gleich Jassminen strahlend, duftend, lieblich uud köstlich
Daher schritten: hätte man meynen mögen der junge Lenz
Wende von Ort zu Ort sein holdes Angesicht.

Dieselbe Bedeutung schicket sich auch für eine berühmte Stelle in Schâhnâmè des Dichters Firdussi, wo ein alter Krieg zwischen den Iraniern und Turaniern (Persern und Skythen) unter der Benennung des Gefechts der Duâsdeh Roch d. i. der zwölf Roch geschildert wird. Der Held Ferîbors, Sohn des persischen Monarchen Khei Khâuss führte diesen Krieg gegen Khelbâd den Sohn Wîsa an, und erlegte selbst 12 Roch und sogar den Anführer Khelbâd. Dagegen erlegte

der Turanische Held Gkurâsa den iranischen Helden Ssiâmekh. Diese Geschichte fällt vor die Zeiten des Kyrus. Die 12 Roch können dabei schlechthin zwölf Angesichter i. a. zwölf Personen bedeuten, indem die Einrichtung des Gefechtes so getroffen worden, dass je sechs und sechs Mann gegen einander zu kämpfen hatten. D'Herbelot indessen erklärt die 12 Roch durch zwölf Helden, douze preux chevaliers — und Hyde durch zwölf Roch, den Roch als fabelhaftes Thier betrachtet.

Was unser Spiel belangt, so scheint keine von allen bisherigen Bedeutungen recht auf den Roch darinne zu passen. Thurm? aber Thürme sind unbeweglich und Elefanten damit belastet, wie es in Indien gebräuchlich, haben wir schon vorher. Elefant aus eben dem Grunde nicht. Ein Vogel kann im Kriege gar nichts schaffen, und von der Mischung der Fabel mit der Wirklichkeit haben wir bei allen übrigen Figuren kein Beispiel. Bei dieser würde es also zu singulär sein. Das Dromedâr und der Held wären die einzigen Wesen, die hier statt finden können, jenes hauptsächlich als Packthier, nur dass es als waffenloses Thier nicht wol die Stelle eines Hauptofficiers vertreten kann. Der Held wäre zu allgemein, da ja allen übrigen schon

dieses Prädikat gebührt und jedes sich doch charakteristisch von den andern unterscheiden soll.

Was soll daher Roch in unserm Schachspiele denn nun eigentlich nach dem Sinn seiner Erfinder bedeutet haben? Glücklicher Weise finden wir die Antwort in dem Sprachgebrauch der Inder selbst. Da sagt man nach dem Genius der Schanskritsprache *Rat'h* oder in Bengkalischer Aussprache *Rot'h* für Roch, und dieses Rat'h oder Röt'h bedeutet den *Streitwagen.*

Also hätten wir nun auch die drei Officiere, welche in unserm Spiele nach den 2 Hauptpersonen unterschieden sind, gemustert, und so die sämtlich vornehmern Figuren welche, wenn wir sie richtig nennen wollen, heissen müssen: 1) der König oder Schâh, 2) der Minister, Statthalter, Feldherr oder General, 3) der Elefant oder Fahnenmeister 4) Der Springer, Ritter, Reuter, Rittmeister, oder vielmehr Anführer der Kavallerie. 5) Der Streitwagen. Und nun

III.

Die acht Bauern oder Fufsmänner, welche den acht vornehmern Figuren untergeordnet find.

Bauern heifsen fie feit alten Zeiten bei uns deutfchen Spielern, bei den Schweden (Bonder) und bei den Dänen (Bonde). Bei den übrigen Völkern aber find fie fchicklicher Fufsmänner, Fufsvolk genannt. So lateinifch feit der Zeit Kaifer Karl des Grofsen, nämlich Pedes, im italienifchen Pedone, (auch Pedina oder Fante), franzöfifch Pion oder Pieton, fpanifch Peôn, englifch Pawn oder Paune, ruffifch Péfchkie, polnifch Piefzck oder Tfchlôp, — im Perfifchen unter eben diefer Bedeutung Piâdeh, woraus die 'Araber Beidak gemacht haben. Die Türken, Malaien und Indier beftimmen diefen Fufsmann näher. Die Türken fagen Kûl d. i. Sklav, oder Tfchâgkèr auch Zaudâfch d. i Fufs-Soldat, Kriegsknecht. Die Inder ebenfalls Tfchâgkèr und die Malaien Orangh prângh oder Orangh Bâprângh auch Pongáva d. i. Kriegsmann.

Das 'Arabifche Beidak macht im Plural oder vielmehr in collektivifcher Form Beiâdik. Die Juden begreifen diefe Schachfiguren unter der Benennung Rôgel d. i. ebenfalls Fufsmann, und im Plural Rágle. Die

neuen Orientaler aber pflegen noch zuweilen das Wort Schâthir zu gebrauchen, welches Läufer, Eilbote bedeutet, und in der That nicht wol schicklich ist, um soweniger da der Bauer oder Fufsmann im Schachspiel nicht schnell sondern langsam fortschreitet.

In dem Schachspiel Kaiser Karl des Grofsen waren die Fufsleute oder Pedites als Soldaten mit dem Schwerdt umgürtet und ein Gewehr *s*) auf der Schulter vorgestelt. In dem Schachspiel des Hyde, das er aus Indien bekommen, s. die Tafel no. *n. o. p. q. r. s.*, hat jede Hauptperson und jeder Officier, wie es nach der ursprünglichen Idee der Erfinder eigentlich sein soll, seinen eignen Fufsmann oder seine Mannschaft, gleichsam seine Kompanie oder sein Regiment.

1. Der Fufsmann des Königs oder Schâh's. Er stellt die Leibgarde des Monarchen vor, ist mit Bogen und Pfeilen gerüstet und schufsfertig. Sein Name ist

s) Entweder dieses stellte etwas anders vor oder wenn es ein *Feuerrohr* seyn sollte, so wäre, wofern die ganze Reliquie nicht aus jüngern Zeiten ist, der Gebrauch der Schiefsgewehre und des Pulvers schon damals von Indien und Sina aus, woselbst dieses lange vor den Zeiten des *Baco* und *Schwarz* erfunden worden in Europa bekannt gewesen. Man konnte aber auch an ein *Werkzeug zum griechischen Feuer* denken.

daher im Persischen Khemândâr d. i. der den Bogen trägt, der Schütze.

2. Der Fussmann des Feldherrn oder Fers. Er bezeichnet gleichsam das erste der Regimenter, den Stab. Die Figur ist ein Trompeter, welcher dem Feldherrn zu Gebote ist, wenn er zum Anmarsch oder Rückzug blasen lassen will. Er heisst der Bûkdâr d. i. der die Trompete führt, oder Nufîr sen der die Trompete blässt, der Trompeter.

3. 4. Die beiden Fussmänner der Fahnenmeister oder Elefanten. Sie halten eine Fahne oder auch eine Lanze, welche Berchâdsh, Berdscha oder Khetâra genennt wird.

5. 6. Die beiden Fussmänner der Reuterei sind mit einem Schemschîr oder kurzen Säbel und einem kleinen Handschilde, Ssipèr bewaffnet.

7. 8. Die beiden Fussmänner der beiden Roch. Sie sind als Tofengtschi d. i. Musquetiers vorgestellt, Leute die ein Feuergewehr führen. Ein solches Feuergewehr heisst im persischen, 'arabischen und indischen Tofengk (syrisch Fengk) Bundûk oder Mochhala. Der erste Gebrauch solcher Feuerröhre scheint über die Zeiten der Erfindung des Schiesspulvers, welche doch im Orient weit älter ist

als bei uns, in die alten Zeiten der Bekanntſchaft mit dem ſogenannten griechiſchen Feuer hinauszugehen.

Endlich finden die Leſer unter der no. 8 auf der Tafel noch einen überzähligen Fuſsmann, gerüſtet mit einem Schilde und einer Art von Keule, der vielleicht das Muſter dieſer Figuren ſein ſoll wenn ſie alle achte ohne Unterſchied als uniform dargeſtellt werden ſollen.

Die Materie, aus welcher die ſämmtlichen Schachfiguren gebildet werden, iſt nach Willkühr und Gebrauch zu allen Zeiten verſchieden geweſen. Das älteſte Material ſcheint Holz und Elfenbein zu ſein. Beides wenigſtens haben die Indier im Ueberfluſs und das erſte unter mannigfaltiger Abwechſelung der verſchiednen Arten. So iſt auch das Schachſpiel, deſſen im Schâhnâmè erwähnt wird aus Ebenholz und Elfenbein. Die Isländer bedienen ſich ſtatt des Elfenbeins gemein glich der Zähne des Meerpferdes. Geringe Leute im Orient bedienen ſich auch des Bleies und Zinnes zum Material ihrer Schachſteine. Dagegen haben wir auch Beiſpiele, daſs ſehr koſtbare Materialien zu dieſem Behuf angewendet worden ſind. So gedenket z. B. der perſiſche Geſchichtſchreiber Medſchdi, daſs der Kaiſer Chosru Pervîs ſich eines Schachſpiels

bedienet habe, in welchem die eine Hälfte der Schachfiguren aus dem Edelstein Hyacinth und die andere aus dem Smaragd geschnitten gewesen. Und ein andrer Schriftsteller meldet uns, daſs ein jeder Stein dieses Spiels bei 300 arabische Dukaten gekostet habe.

Du Fresne in seinem Glossario findet in den Akten der Benediktiner Schachsteine von Krystallen erwähnt — ferner ziehet er aus einem Arrest des pariser Parlaments von 1320 ein Schachspiel an, dessen eine Hälfte aus Steinen von Jaspis, die andre aus Steinen von Krystall bestunden.

Das Schachspiel Kaiser Karl des Groſsen hatte elfenbeinerne Figuren.

Was nun schlieſslich das magische Spiel belangt, das man mittelst der Figuren des Schachspiels ersonnen hat, so gründet es sich darauf, daſs es gerade so viel Steine oder Figuren sind, daſs aus einer gewissen Lage derselben ein gewisses belustigendes Loos entspringet, was jedoch auch mit jeden andern den Schachsteinen ähnlichen Dingen von verschiedner Farbe erreicht werden kann.

Elzafedi erzählet nämlich also. Ein Schiff mit Christen und Muhhammedanern besetzt, war bei einem entstandnen Seesturme in Gefahr seiner Last wegen unter zu sinken oder

zu scheitern. Das Schiffsvolk traf also die Uebereinkunft unter sich, dass man losen wollte. Wen nun das Loos träfe, der müsse sich gefallen lassen, zur Erleichterung des Schiffs ins Meer geworfen zu werden. Der Schiffspatron also, ein verschlagner Gauner, ein Türke, schlug vor, es sey billig dass das ganze Volk vorher überzählet und in eine gute Ordnung gestellet werde, worauf man denn jedesmal den 9ten Mann hinauswerfen wolle. Der Vorschlag ward angenommen. Der Personen waren 30. Und so ereignete es sich durch die listige Art des Türken, die Zählung anzustellen, dass alle Christen die im Schiff waren, hinausgeworfen wurden und alle Muhhammedaner übrig blieben. Die Zählung nämlich ging also:

●○○●●○●●●○○●●○●○○○●○○●●●●●○○○○

Von den vier weissen anzufangen und so immer fortzuzählen, welches dem Gedächtniss zu Hülfe zu kommen nach den Worten دهبا جا ابدجا بيا (DaHBADschA ABaBDschA BaBA prakticirt wird, indem der Buchstab D die ersten vier weisen (Muhhammedaner) der Buchstab H die folgenden fünf schwarzen (Christen) anzeiget u. s. w.

Es ist übrigens dieses ganze Kunststück auch unter uns längst bekannt, z. B. also, dass man 30 Soldaten, welche desertirt sind, und von denen 15 gestraft werden sollen, so stelle

dafs man die 15 retten könne, denen man Gnade erweisen möchte, indem man sie in Einer Reihe fortzählet und allezeit den neunten verwirft.

Da stellt man denn die 30 nach der Ordnung der Vocalen des folgendes lateinischen Verses und giebt auf die Ziffern wohl acht, die bei einer jeden der 14 Silben zu stehen kommen.

Populeam virgam Mater Regina tenebat
4 5 2 1 3 1 1 2 2 3 1 2 2 1

Man stellet zuerst vier von denen hinter einander, die man retten will, so denn fünfe von denen, die man strafen will, zwei von denen, die man retten will, u. s. f. Man muss aber den Vers auswendig wissen, und auf die Vokale desselben acht haben, so dass man bei *a* die Zahl 1, bei *e* die Zahl 2, bei *i* die Zahl 3, bei *o* die Zahl 4 und bei *u* die Zahl 5 aufstellet.

Sechster Abschnitt.

Stellung und Anordnung der Figuren. Gang derselben.

Von den vier und sechzig Feldern auf dem Schachbrete, wovon zwei und dreifsig weifs und zwei und dreifsig schwarz oder braun zu sein pflegen, werden auf jeder Seite

sechszehn Felder mit sechszehn Figuren besetzt, so dass von den zwei und dreissig Figuren oder Steinen, die Hälfte auf jeder Seite zu stehen kömmt, folglich noch zwei und dreissig Felder frei bleiben, welche zum Kampfplaze bestimmt sind.

Die beiden kleinen Armeen nun gegen einander in Schlachtordnung zu stellen, setzet man die acht vornehmen Figuren auf die erste Linie des Spielbretes, und zwar setzet solche jeder Spieler nach seiner Seite zu. Der eine Spieler mit den weissen Figuren nämlich setzet den König oder Schâh mitten in der Reihe auf die weisse Feldung, gleich daneben den Feldherrn oder Fers (fälschlich die Königin genannt) auf die schwarze Feldung, zu beiden Seiten sodann die beiden Läufer oder Elefanten, darnach denen zur Seite auf beiden Enden die beiden Springer oder Reuter, diesen beiden zur Seite endlich die beiden Roch oder Streitwagen, welche letztere also auf die äussersten Felder der ersten Linie zu stehen kommen.

Eben also macht es der andre Spieler auf der gegengesetzten Seite des Schachbrets. Er stellet den Schâh mitten in seiner Reihe in die schwarze Feldung, daneben den Fers auf die weisse Feldung, dann zu beiden Seiten die beiden Elefanten, denen zur Seite die Springer, diesen aber die Roch.

Diese beiden Linien, die mit den acht vornehmen Personen besetzt sind, werden als die Hauptforce angesehen und deswegen befindet sich in ihrem Centrum der Hauptgegenstand des Spiels, der König.

Zunächst vor der Linie der vornehmen Personen des Spiels werden von beiden Partheien sodann die acht Bauern oder Fussmänner aufgestellt, so dass vor jedem Officier einer zu stehen kömmt. Sie dienen gleichsam zur Vormauer und den übrigen zur Beschützung.

Roch.	Spring.	Elef.	Fers.	Schah.	Elef.	Spring.	Roch.
Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.
Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.
Roch.	Spring.	Elef.	Fers.	Schah.	Elef.	Spring.	Roch.

Der König oder Schâh ist in diesem Feldzug mehr als Zuschauer gegenwärtig und hat das Kommando dem Fers oder General der Armee überlassen. Sein Marsch ist dahero sehr gravitätisch von Feldung zu Feldung. Er kann gerad aus, überzwerch, vor und hinterwärts rücken, so weit ihm das Feld offen ist, aber nicht anders als mit einem einzigen Schritt auf jeden einzelnen Zug. Ein schritt aber ist in-

diesem Spiel die Fortrückung von der einen Feldung auf die zunächst angränzende.

Eine conventionelle Ausnahme von dem Besagten tritt bei der allerersten Bewegung des Königs ein, ob wol diese Ausnahme nicht von allen Spielern anerkannt wird. Wenn nämlich dem König noch nicht Schah geboten worden ist und er sich zum ersten Male von seiner Stelle beweget, auch solche Bewegung freiwillig geschiehet, so gehet derselbe, wenn es seinen Absichten gemäs ist und er keine Figur im Wege findet, gerad oder überzwerch über drei Felder auf einmal, und dieses wol gar in einer solchen Cirkelrichtung als die Springer zu nehmen pflegen. S. u.

Der Fers oder Feldherr geht ebenfalls gerad und überzwerch von Feld zu Feld, so weit man will, und der Weg offen steht. Er nimmt auch, wenn es ihm gut dünkt die feindlichen Figuren mit sich, welche er in seinem Wege findet und stellet sich an ihren Platz. Alles ohne Einschränkung vor und hinterwärts. Er wird deswegen von den meisten als das beste Stück betrachtet, den König zu beschützen und den Feind anzugreifen. Denn er ist allen übrigen Figuren in ihren Operationen gleich, den Springer ausgenommen d. h. er vereiniget den Gang und Schlag der Bauren oder Fussmänner, der Roch, und der Läufer; nur, dass

er den besondern Gang des Springers nicht nachahmet. —

Der Elefant oder Läufer durchläuft jedesmal die Felder nach den Spitzen oder Winkeln zu rückwärts und vorwärts aber niemals seitwärts, und dieses thut er nach Belieben und Absicht ein oder mehrere Schritte auf einmal. Der weisse Läufer ist demnach genöthigt auf den weisen, der schwarze auf den schwarzen Feldungen zu bleiben. Der Läufer der auf dem schwarzen Felde stehet kann anders nicht als in ein anderes schwarzes Feld überzwerch fortrücken, jedoch darf er auch auf einmal so weit gehen, als er in seinem Pfade keine Hinderung trift, was er aber von feindlichen Figuren antrift das nimmt er weg, wenn er seinen Vortheil dabei findet. Welcher Läufer auf dem weissen Felde stehet, der gehet überzwerch auf dem weissen, gleich wie der andre auf dem schwarzen Felde, und ist allein der Unterschied dabei, dass der eine allezeit auf dem weissen, der andre allezeit auf dem schwarzen Felde bleibet.

Der Springer weicht in seinem Gange von allen übrigen Figuren ab. Und dies ist sehr füglich so geordnet, da er allein die rechte Kavallerie vorstellet. Alle übrigen dürfen auf kein besetztes Feld springen. Er hingegen übergehet jedesmal ein Feld oder überspringt es, daher er auch seinen Namen erhalten hat.

Er gehet von schwarz auf weiss und umgekehrt von weiss auf schwarz, vor und rückwärts. —

Sein Sprung ist von drei zu drei Feldern, von dem ersten an zu zählen, da er abspringt, bis einschliesslich auf das letzte darauf er springet, nämlich von dem schwarzen Felde bis auf das weisse und von dem weissen bis auf das schwarze, nicht in gerader Linie noch überzwerch wie der Läufer oder Elefant, sondern in Form eines halben Cirkuls, also dass er über die im Wege stehenden Figuren wegspringt.

Alle seine Züge von seinem jedesmaligen Standpunkt aus in Betrachtung zu ziehen, ist das wichtigste Geschäft des Spielers. Denn besonders zu Anfang des Spiels ist diese Hauptfigur vermögend vortheilhafte Streiche zu versetzen. Deswegen wird sie sehr geachtet und gebraucht eine kleine Armee durchzudringen oder auch gar bis an den feindlichen König zu gehen, denselben anzugreifen und manchmal Schah und mât zu machen. In dieser Rücksicht ist es rathsam, die Springer gleich anfangs zu benutzen, weil ihre Macht sich in diesem Zeitpunkt besser als gegen das Ende des Spiels beweisen kann — nachdem es schon ausgemacht ist, das zwei Springer allein den König nicht mât machen können, wenn sie keine andre Figuren mehr zur Hülfe haben.

Die

Die beiden Ruch gehen von allen Seiten, und ihr Gang ist am leichtesten zu behalten. Sie gehen von allen Seiten, jedoch nur in gerader Linie und von Feld zu Feld, oder auch soweit als sich der Weg leer und offen findet; da sie denn nach Belieben des Spiels und Erfordernis des Plans, was sie von feindlicher Seite unterwegs antreffen, wegnehmen oder schlagen können, gleich den andern Figuren in ähnlichen Fällen.

Gemeiniglich sind die Roch auf den beiden äussersten Enden der ersten Linie in des Königs Quartier, gleichsam zu dessen und seiner Officiere Beschützung gesetzet, so dass man sie nicht anders gebraucht als wenn erst unterschiedliche Attaquen und Niederlagen geschehen sind.

Sie schlagen jedesmal die Seite, niemals die Spitze des Feldes, gehen und schlagen rückwärts und vorwärts gerade aus und von den Seiten einen oder zwei Schritt und so weiter, je nachdem es der Spieler nöthig erachtet. Hieraus folgt also, dass der Roch sich von hinten von vorne und von den Seiten, nicht aber nach dem Winkel zu vertheidigen könne.

Die acht Bauren oder Fussmänner, welche auf die zweite Linie, vor eine jede der oberwähnten vornehmern Personen, aufgestellet worden, marchiren zum erstenmale, wenn

fie nämlich ihren erften Schritt ins Feld thun, wenn man will bis über zwei Felder; nachmals aber gehen fie ihren Gang blos Schritt für Schritt, in gerader Linie von Feld zu Feld, und nehmen dabei alles hinweg, was ihnen von feindlicher Seite von Feld zu Feld NB. vorwärts und in der Zwerchlinie begegnet, den gerad vor fich können fie fowenig fchlagen als rückwärts. — Sie gehn alfo gerade aus, fchlagen aber nach dem Winkel oder nach den Ecken zu, ebenfalls nur einen Schritt, von weifs auf weifs, von fchwarz auf fchwarz.

Siebenter Abfchnitt.

Die Regeln des Schachfpiels oder die Rechte der Spieler und Kunftausdrücke des Spiels.

Den Plan und Zweck diefes Buchs gemäs darf der geneigte Lefer in diefem Abfchnitt nichts mehr als die allgemeinen Verfahrungsregeln erwarten, wobei dem Spieler der Zeitpunkt ihrer Befolgung in fpeciellen Fällen überlaffen bleibet. Denn da unfere Abficht vornehmlich auf die Gefchichte des Schachfpiels hingerichtet ift, die Theorie deffelben aber in fo vielen andern theils ältern, theils neuern Werken umftändlicher und forgfältiger

abgehandelt worden ist, als es hier zu thun der enge Raum und die Beschränktheit dieses Werkchens gestatten würde, so dürfen wir den Scharfsinn der Leser nicht weiter vorgreifen, und zweifeln keinesweges, dass derselbe mittelst fleissiger Lesung der besten Theorien über dieses Spiel und durch immer mehr Uebung und Nachdenken sich in kurzer Zeit zu einem guten Spieler zu bilden im Stande sein werde.

Die Manier Schach zu spielen und es gut zu spielen, mit Worten darzustellen, ist an sich schwehr, weil so vieles auf des Spielers eignes Genie ankommt und dieses schöne Spiel seiner Natur nach in so hohem Grade ein freies Spiel ist; wie viel weniger liesse sich etwas vollständiges in diesem einzelnen Abschnitte erwarten. Es ist also billig, wenn ich desfals auf andre Werke zurückweise.

Aus allen was bisher gesagt worden ist und noch gesagt werden wird erhellet klar, dass das Schachspiel grosse Vorsicht und Nachsinnen erfordere, und dass man dabei allein auf die Ehre zu rechnen habe in einem so scharfsinnigen Spiele zu siegen. —

Diejenige Weise wie dieses bewerkstelliget wird, diese Art zu kriegen und zu überwinden geschiehet ganz im Geiste des Alterthums, und man muss sich die Maasregeln, die dabei genommen werden und die Anstalten, welche

dabei ſichtbar ſind, aus dem Gebrauche der Vorzeit erklären und zwar aus der Manier auf welche die Inder und Perſer zu Felde zu ziehen und ihren Krieg zu vollenden pflegten. Das haben wir zum theil ſchon in den vorigen Abſchnitten deutlich geſehen, zum theil aber werden wir es in dieſem Abſchnitt gewahr werden.

Die Stellung der Truppen war bei dieſen Völkern ganz verſchieden von der unſrigen; denn ſie hätte ihren Grund in der damaligen Art Krieg zu führen ſelbſt. Mann für Mann wurde geſtellt, und deren körperliche Stärke war es faſt allein, was entſcheiden muſste. —

Die Schlachtordnung war auf beiden Seiten gleichmäſsig, weil kein Theil mit einer andern bekannt war, und alſo nicht leicht von der gewöhnlichen abwich.

Im vordern Treffen d. h. in der erſten Reihe ſtanden die ſchweren Infanteriſten, welche, aus der mindern Volksklaſſe genommen, zu Fuſse dienten und mit Wurfſpieſen verſehen waren. Sie fingen das Treffen an und durften nach den Kriegsgeſetzen durchaus nicht zurückweichen. Die Geſchichte der perſiſchen Kriege weiſet nur ſelten Beiſpiele auf, wo ein wirklicher Rückzug erfolget iſt.

Dieſe Fuſsvölker hatten ihre eigne Exercitia, von denen ſie im Treffen nicht abweichen durften. Wenn ſie einzeln agirten waren ſie nicht gefährlich aber deſto furchtbarer in ge-

schlossnen Reihen, Im Grunde aber waren sie von den Heerführern eben so wenig geschont als noch izt die Bauern auf dem Schachbrete. Man trieb sie auf den Feind los, und suchte sich ihrer so früh als möglich zu entledigen, ohngefähr wie es noch izt die Schachspieler mit den Bauern zu machen pflegen.

Belohnungen, welche ihnen wiederfuhren, wenn sie das feindliche Terrain erreicht hatten, bestunden darinne, dass sie in der zweiten Ordnung, der eigentlichen regulären Truppen angestellt wurden.

Die andre Art der Truppen, die auch die zweite Ordnung in der Schlacht, und hier ebenfalls die zweite Reihe formirten, waren gleich hinter den vorigen gestellt. Sie bestanden aus den Edlern und Vornehmern der Nation, welche alle militärische Ehrenstellen im Staate bekleiden konnten. So verschieden ihre Verrichtungen und ihr Dienst im Felde war, so verschieden war auch die Art ihrer Aktion im Kriege und der Gebrauch, den man von ihnen machte.

Sie dienten alle sämmtlich zu Pferde oder doch wenigstens nicht zu Fuss, sondern reitend oder aufsitzend, obwol späterhin auch einige zu Fuss als commandirende Anführer in dem vordern Infanterietreffen angestellt wurden. Noch jetzt macht bei den orientalischen Völkern, bsonders auch bei den Persern und In-

dern die Reuterei die Hauptstärke der Kriegsmacht aus; welches doch bei allen europäischen Nationen gerade umgekehrt ist. —

Die zweite Linie also bestund in Reuterei, welche aus den Edlen der Nation die nicht ganz freiwillig dienten gestellt wurde. Der König selbst war an ihrer Spitze und befand sich beim Anfange einer Aktion im Mittelpunkte der Linie. Er war n türlicher Weise Oberfeldherr, der alles übersah und ordnete, und nicht anders unmittelbaren Antheil am Treffen nahm, als wenn es die äusserste Noth erheischte.

Des Königs Leibgeneral oder Grosvezier, dirigirender Feldherr der Armee, welcher seinem König zur linken Seite hielt, hatte die thätige Ausführung und Vollstreckung der königlichen Befehle im Treffen zu besorgen. Dabei ging aber seine Instruktion vornehmlich auch dahin, den Schâh bei einem etwanigen Einfall in die Flanke gehörigen Beistand zu leisten. —

Die Geschichte der alten Welt giebt uns über diesen merkwürdigen Umstand den besten Aufschluss. Denn da wird fast bei allen Völkern die herrschende Idee angetroffen, dass die Könige Lieblinge der Götter seien. Und diese Idee hatte, wie leicht in die Augen fällt, ihren Grund in den Religionsbegriffen dieser Nationen. Zu jeder wichtigen Handlung, be-

ſonders aber auch zu ihren Kriegsexpeditionen war, der Beiſtand der Gottheit nöthig, welcher vor jeder Unternehmung von den Prieſtern nach gewiſſen oft ſehr abergläubiſchen Erforſchungen angedeutet wurde. Wurde nun die Expedition nach Wunſche vollendet, ſo ſchrieb man dieſes der unmittelbaren Mitwirkung der Gottheit zu, welche auf eine ſo ſichtbare Weiſe ihren Wohlgefallen gezeiget habe. Neuer Muth und Verfolgung der Feinde war hierauf die natürliche Folge dieſer Vorſtellung, indem man ſich aus dieſem geäuſserten Wohlgefallen den fernern Beiſtand des Göttlichen Weſens verſprach: ſo wie hingegen Unglück auf dieſer und Glück auf der feindlichen Seite die Idee erzeugte, daſs die mächtige Gottheit zürne, den Feinden den Sieg verleihe, und deshalb die einzige Rettung in der Flucht zu nehmen ſei.

Die Inder und Perſer geben von dieſer den Alterthum beigemeſſenen Denkungsart das ſprechendeſte Beiſpiel, in dem z. B. der Kaiſer Julian von den Perſern in einer Schlacht getödet wurde, wodurch die Römer ſogleich in Schrecken geriethen und ihnen das Schlachtfeld überlieſsen.

Wenn alſo der Schah oder der Feldherr und eigentliche Führer der Schlacht tödlich verwundet oder bei einem ſtarken Einfall gefangen war, ſo hatte ſich nach der Meinung die-

ſer Nationen ein Unglück ereignet, welches den Sieg der Feinde andeutet. Inſonderheit, wenn der König, welcher von ihnen als Stellvertreter und Liebling der Gottheit angeſehen wurde, umkam oder gefangen ward, ſo vermochte ſie dieſer allgemeine Schreck zu einer gänzlichen Flucht, wodurch denn der Verluſt der Schlacht vollends unvermeidlich gemacht würde. Wenn der Feldherr fiel oder gefangen ward, ſo finden wir, daſs ſie noch nicht alle Hoffnung aufgaben, ſondern daſs das Corps der Edlen ſeinen Muth verdoppelte um ſeinen Verluſt zu erſetzen und daſs ſie oft noch den Sieg davon getragen haben.

Der König war die heilige Perſon, von deren Gegenwart alles abhieng, aber auch aus eben dieſem Grunde den muthigſten Angriffen, und den liſtigſten Anſchlägen zu ſeiner Aufhebung und Gefangennehmung ausgeſetzet war. Es war dahero Kriegsmaxime geworden, mehr auf die Erhaltung des Königs bedacht zu ſein, als auf den anführenden König der feindlichen Parthei einzudringen, um nicht den eignen König in Gefahr zu ſetzen, oder gar zu verlieren. Es wurde die ganze Führung der einzelnen Truppen in dem Treffen, welche ſtets dem Leibgeneral des Königs anvertraut war, jedesmal nach der guten Vertheidigung des Königs beurtheilet. Um aber die ganze Thätigkeit des geſammten Treffens nicht blos auf ſeine Er-

haltung zu richten, und darüber das ernstliche Angreifen auf die feindlichen Truppen und auf den feindlichen König, als wodurch der Sieg befördert werden sollte, und welches der Hauptzweck der Schlacht war. aus den Augen zu verlieren; nahm der König jedesmal eine sichere Stellung und zwar den Mittelpunkt der zweiten Linie ein. Nächstdem aber konnte er nach der Kriegsgewohnheit, wenn die umstehende Reuterei nebst seinem Leibgeneral oder Fers den Angriff unternahm, wodurch gemeiniglich grosse Oeffnungen entstanden, mithin für ihn keine Sicherheit mehr in der genommenen Position war, seinen Posten verlassen und hinter die auf den Flügeln postirten Streitwagen retiriren.

In dieser kurzen Schilderung sehen wir als in einem Spiegel die ganze Weise, auf welche Schach gespielt wird.

Im vorigen sechsten Abschnitt haben wir bereits die allgemeinen Gesetze erörtert, welche die Anordnung, ingleichen den Gang der Figuren und die Art wie eine jede schlagen kann, betreffen. Wir wollen diese ersten Grundsätzen von den Schachfiguren und deren Gebrauch auf dem Brete also hier nicht wiederholen.

Ich habe hier und im vorigen Abschnitte des Schlagens gedacht und vorausgesetzt, dass man diesen technischen Ausdruck aus an-

dern ähnlichen Spielen z. B. dem Damenſpiel kennen werde. Ich muſs hier deſſen ohngeachtet noch beſonders erinnern, daſs das Schlagen oder Wegnehmen der feindlichen Steine auf dem Schachbrete ſich ganz anders verhält, als auf dem Damenbrete, womit die Anfänger des Schachſpiels gewöhnlich zuerſt bekannt werden. Auf dem Schachbrete nämlich wird immer die Stelle, wo man eine Figur geſchlagen hat, mit derjenigen beſetzet, (oder vielmehr von derjenigen eingenommen) mit welcher oder durch welche jene geſchlagen iſt; dahingegen bei dem Damenſpiele immer überſprungen wird. —

Da ſich der Fall ereignen kann, wie das gewöhnlich iſt, daſs eine Parthei, weil ihr die Gegenparthei zu viel weggeſchlagen hat, zu ſchwach wird um das Spiel fortzuſetzen, ſo entſteht hier gleich bei Erörterung des Schlagens im Schachſpiele, die wichtige Frage: wie viel Figuren muſs man ſeinem Gegner zu ſeinem Spiele laſſen? — Es ſind hierüber ſowol bei Orientalern ſelbſt, als bei uns Europäern verſchiedne Meinungen die ſich ſchwer vereinigen laſſen.

Einige haben die Anzahl der feindlichen Figuren, die man jedesmal ſchonen müſſe auf einen Officier und zween Bauren geſetzet, mit der Bemerkung daſs ſie nicht geſchlagen wer-

den dürften, selbst aber das Recht zu schlagen ausüben könnten.

Andre verwerfen dieses und richten sich nach den allgemeinen militärischen Gesetzen, nach welchen es erlaubt sei, seinen Feind zu schlagen, wo man ihn nur wittere. Es könne hierbei, sagen sie weiter, nichts bestimmt werden, weil sonst durch positive Gesetze das Schachspiel aufhöre, eine freie Operation des Verstandes zu sein. Ueberdies müsse es dem Spieler frei stehen, seinen Feind so klein zumachen, als er wolle. Dies ist die Maxime, nach welcher besonders die Türken zu spielen pflegen.

Man entscheide selbst nach eigenem Gefühl, welche von beiden Meinungen den Vorzug verdiene. Die erstere ist, dünkt mir ganz der edlen Grofsmuth der indischen und persischen Nationen würdig. Der Sieg dabei ist theurer, aber desto ruhmvoller. — Dagegen erfordert es in Rücksicht der andern, eben so wenig Geschicklichkeit und Nachdenken als es im Grunde Ehre bringt, auf diese Art Meister zu werden. Freilich scheint die grofsmüthige Schonung der erstern etwas zu unbedingt zu sein, weil man sich schlagen lassen soll, ohne wieder schlagen zu können. Allein wenn der Gegner auf seiner Seite auch wieder so billig ist, nicht ohne Noth zu schlagen, und vielmehr das Schlagen so weit ihm möglich ist zu vermei-

den, so fällt die Schwierigkeit gröſstentheils widerum weg. Daher auch der berühmte Filidor auf dieser Seite zu entscheiden scheint. Inzwischen will ich den Vorschlag eines neuen Schriftstellers nicht ganz übergehen.

Er sagt, er wolle den Schachspielfreunden einen andern Vorschlag thun, den sie vielleicht ihres Beifalls nicht unwerth halten möchten. Ueberall sei eine gründliche Operation des Verstandes auf dem Schachbrete anzuwenden, weil hierauf gleichsam alles Interesse welches das Schachspiel gewährt, beruhe. Daher glaube er, daſs man nach solchen Grundsätzen zween Officiere und drei Bauren als die Anzahl der auf beiden Seiten zu conservirenden Figuren annehmen müsse, um das Spiel seinen höhern Regeln gemäs fortzusetzen. Sie würden sich also gleich sein können oder der eine werde in Rücksicht auf die verordnete Zahl von fünfen um einige Figuren stärker sein. Sie seien aber nicht unbedingt zu conserviren, sondern ihre Erhaltung müsse auf folgende bedingte Art beabsichtigt werden. Sobald sie dem König zur Subsistenz dienen und nicht angreifen oder selbst schlagen wollen, sondern nur ohne Deckung sind, müsse man sie verschonen; im andern Fall aber, wenn sie ohne Deckung (welches doch billig nicht geschehen solle) den Gegenkönig angreifen, sei es widersinnig hier an Schonung zu denken.

Wir gehen nun in unsern Vorhaben weiter. Jeder Spieler muſs billig den Zweck des Spiels vor Augen haben, und in dieſem Zwecke lieget der allgemeine Plan des Spielenden. Auf dieſen Zweck, gründen ſich alle Regeln, die der Spielende beim Schachſpiel zu beobachten hat. Der Zweck des Spiels aber iſt die Occupation des feindlichen Königs, oder welches einerlei iſt, das Schâhmât machen deſſelben. Dieſes tritt ein, wenn der feindliche König ſo eingeſchloſſen iſt, daſs er von dem Standpunkt aus, welchen er hat, aufgehoben werden kann. Zu dieſem Entzweck müſſen alſo alle Figuren in Bewegung und Thätigkeit geſetzt, dieſe aber wiederum nach einem Plan geleitet und beſtimmt werden.

Um planmäſsig zu ſpielen muſs der Spieler auf folgende Punkte bedacht ſein.

1. Daſs er ſo früh als möglich alle Officiere in Bewegung ſetze.
2. Daſs er mit den erſten Zügen nur defenſiv zu Werke gehe.
3. Daſs er ſeinen König gehöriger Weiſe vorſchanze.
4. Daſs er mit der Hauptforçe auf die Stärke des Gegners eindringe, dieſelbe ſoviel als möglich unwirkſam zu machen oder ſolche zu zerſtören.
5. Daſs er, wenn es ihm gelungen wäre dieſes zu bewirken, dem König mit einem

dritten Corps, das von dem vorigen ganz abgesondert stehen muss, zuletzt Schâh-mât mache.

In dieser Hinsicht muss der gute Spieler stets nächst dem seinigen das Spiel des Gegners in Betrachtung ziehen, und dabei sich selbst aufs beste decken, damit er keinen Mann ohne Ersatz, d. h. ohne mit gleichem Verlust des Gegners, verliere.

Er muss also das Verfahren des Gegners mit aller Aufmerksamkeit beobachten, um gegen die Angriffe desselben nicht nur die erforderlichen Maasregeln treffen, sondern auch um sich dadurch in Stand setzen zu können, die fehlerhaften Züge des Gegners zu seinem Vortheil zu benutzen. Seine Hauptabsicht muss immer dahin gehen, seinem Gegner soviel Terrain abzugewinnen, als möglich, oder, was einerlei ist, den Gegner in seiner Wirksamkeit so einzuschränken, dass er seine Stärke fast gar nicht gebrauchen kann.

Ueberhaupt muss sichs ein guter Spieler angelegen sein lassen, und sich zur Regel festsetzen, dass er die Züge der Figuren von ihrem jedesmaligen Standpunkt aus nicht nur gehörig überschaue, sondern auch in voraus berechne. Eine solche Berechnung der eignen und der feindlichen Züge weiss ein geübter Spieler auf drei, vier und mehrere folgende Züge anzustellen. Und so muss es sein; denn dieses Spiel

ist auf das Nachdenken des Verstandes gegründet. Insonderheit sind die Gänge des Springers bedachtsam nachzuspüren, um nicht Schâh und Fers zugleich in Gefahr gesetzt zu sehen.

Der König muss, wie oben bereits erinnert worden, gleich Anfangs wol verschanzt d. h. in gehörige Sicherheit gesetzt werden. Setzt er seinen Tritt fort und es trüge sich zu, dass er eine feindliche Figur auf seinem Marsch träfe, welche es gewagt hätte, sich ihm bis in die Feldung zu nahen, welche die seinige, darauf er stehet angränzet, so kann er solche wegnehmen und sich an deren Stelle postiren. Nach der Schicklichkeit und den Gesetzen dieses Spiels darf aber ein König dem andern nicht zu nahe rücken oder ihm Schah bieten. Dieses ist wenigstens den ursprünglichen Grundsätzen der Erfinder dieses schönen Spiels gemäs und wird im Oriente unverletzlich beobachtet. Daher ist das Scacco di Re, was die Italiener kennen sehr unschicklich und dem Geiste des Spiels ganz zuwider. Die Handlung des Königs, welche man rochiren nennt, werden wir weiter unten kennen lernen. Ich bemerke hier nur noch das, dass in Betreff der Verschanzung und Sicherstellung des Königs, die Inder und Perser in diesen Gegenden gewisse Felder auf dem Schachbrete auserſehen haben, worinne der König als in vollkommner Freistatt seine

Zuflucht nehmen kann. Diese Asyla sind auf ihrem Schachbrete vor den übrigen Feldern durch einen kreuzweisen Durchgang ausgezeichnet und sind ihrer an der Zahl 16. Man sehe die Kupfertafel no. *a*.

Die beiden Läufer thun dem Spieler grosse Dienste, wenn er solche gut zu gebrauchen weiss, insonderheit aber zu Ende des Spiels. Einige nehmen an, dass der Läufer, wenn er bereits so glücklich gewesen, 'da s er fünf Principalsteine geschlagen, im Fall der Fers verlohren gehet, an dessen Stelle erhoben werden müsse, und also wenn er sich gut hält, hoffen könne Fers zu werden. Solches soll nach Olearius (persischen Rosenthal p. 84.) bei den persischen Spielern Gebrauch sein. Indessen in der Stelle des Ssa'di (Rosar. cap. 7.) wobei der Commentator diese Bemerkung zur Erläuterung machet, ist die Rede nicht von den Läufer sondern von den Bauern. Denn das Original hat ausdrücklich Piâdeh d. i: Fussmann.

Die beiden Springer sind in hauptsächlichsten Werthe, wenn es Anfangs oder mitten im Spiele zum Angriff kommt, und werden dagegen zu Ende weniger gebraucht Ihr vortheilhafter Gang und die Natur ihrer Bestimmung bringt es mit sich, dass sie besonders zu Anfange des Spiels gute Streiche verletzen, eine

klei-

kleinere Armee durchzudringen auch gar bis an den feindlichen König zu gehen, denselben anzugreifen und zuweilen Schach und mât zu machen. Dahero es sehr rathsam ist, diese Figuren gleich anfangs in Thätigkeit zu setzen, weil alsdann ihre Macht sich besser als gegen das Ende des Spiels erzeigen kann, nachdem es schon ausgemacht ist, dass zween Springer allein den König nicht mât machen können.

Die beiden Roch werden vornehmlich in der Mitte des Spiels, wenn schon unterschiedliche Ausfälle und Niederlagen geschehen sind, gebraucht, und sind zuweilen besonders gegen das Ende des Spiels von grossen Nutzen. Denn sie rücken das Schachfeld der Länge und der Breite nach in gerader Linie durch.

Die Bauren oder Fussmänner muss der Spieler so weit vorwärts bringen, als seines Gegners Spiel es erlaubt und die Comprehension derselben durch ein Reservecorps befördern. Aus diesem Grunde muss er sich vor dem Dubliren der Bauern hüten, vornehmlich auf den Flügeln. Pion doublè sagt Filidor, pion mort. — Diese Bauren können durch ihre Tapferkeit Officiers werden: wenn sie mit Gefahr ihres Lebens nämlich die letzte Linie des Schachbretes, welches die erste des Gegentheils ist, erreichen und gewinnen, so erwerben sie sich dadurch, den Fundamentalgesetzen

dieses Spiels gemäs, die Würde eines Officiers, so daſs hernachmals ihr König sich ihrer eben sowol in seiner Armee bedienen kann, als er zuvor von den besten Figuren, die er vielleicht in der Schlacht verlohren, hat Gebrauch machen können; sollte es auch selbst der Fers oder Feldherr gewesen sein, welcher ihm für einen solchen bis an die äuſserste Linie vorgedrungnen Bauer muſs wieder gegeben und auf dieses Bauern eingenommenes Feld in dessen Statt zurückgeliefert werden, desgleichen auch mit andern Figuren, die bereits verlohren worden, geschehen muſs.

Also wenn ein Bauer oder Fuſsmann bis in das letzte Feld des Feindes gedrungen ist, so verwandelt er sich in den Officier, dessen Platz er erobert hat; nur folgende Ausnahme muſs bemerket werden. Nämlich der Fers und sein Feld wird allemal mit dem Fers besetzt; ist dieser indessen noch vorhanden, so hat der Roch den nächsten Rang, nach dem Roch, wenn dieser ebenfalls noch vorhanden, der Springer, nach den Springer der Läufer oder Elefant. Ist, wenn der Bauer das Feld eines feindlichen Officiers, auſser dem Fers erreichet, dieser Officier noch vorhanden, so erbittet sich der Spieler, welcher den Bauren zog, einen von denen zur Seite stehenden nach Belieben.

Dieses sind wenigstens die Regeln in Betreff der Erhebung der Bauern, welche neuerer Zeiten allgemein anerkannt und festgesetzet worden. Und wenigstens in Indien sind sie ihrem wesentlichen Inhalt nach seit alten Zeiten her giltig. Das Hauptavancement eines Bauren bleibt aber allezeit die Erhebung desselben zum Fers. Die Perser nennen diese Erhebung Fersîn schuden (das Fers werden) und die 'Araber haben von daher sogar eine eigne Zeitwortform gebildet, nämlich tefersan S. oben S. 169. So wie das Spiel bei den Persern und andern Orientalern gehet, erhält ein jeder Bauer der in der Reihe der Vornehmern der feindlichen Parthei vorgedrungen ist, in welches Officiers Feldung es auch sei, allemal die Würde des Fers, in so ferne der Fers unter welchem er gedient hat, d. i. der Fers seiner eignen Parthei allbereits in Gefangenschaft gerathen ist und also das Schlachtfeld verlassen hat. In diesem Fall muss der Gegner den weggenommenen Fers gegen den bis in die erste Reihe vorgedrungnen Bauer wieder ausliefern, da er dann in seine vorige Würde wiederum zurücktritt Wenn aber der Fers noch nicht verlohren ist, so pflegt man den vorgedrungnen Bauer auch wohl so lange in seinem erbeuteten Posten zu lassen bis etwa

der Fers noch künftig unglücklich sein sollte, da ihn denn der Bauer zu erretten im Stande ist.

Was in Europa bei einigen Spielern gebräuchlich ist, alle vorgedrungnen Bauren nämlich, (wenn mehrere hinter einander so glücklich sind) uneingeschränkt zur Würde der sogenannten Königin erheben zu lassen — da sichs denn zuweilen ereignet, dass 2 oder 3 Feldherrn auf einer Seite zugleich vorhanden, — das ist ganz abgeschmakt, ganz wieder den Geist und Zweck des Spiels.

Unter den Kunstausdrücken, welche bei dem Schachspiele gebräuchlich sind, kennt man einige schon aus dem Damenspiele und andern ähnlichen Spielen. Von daher weiss jedermann schon, was rücken oder ziehen, Ruck, Zug bedeutet, nämlich propellere s. milites promovere. Die Perser gebrauchen das Zeitwort *rânden*. Eben so ist der Ausdruck decken s. beschützen, sichern etc. suos defendere persisch *poschîden*, bekannt; ingleichen der Ausdruck wehren (abwehren) oder jagen (vertreiben, sich vom Halse schaffen) pellere, abigere, abstrudere, amoliri et alienos impedire, persisch *defa'khirden* — wenn der Spieler eine feindliche Figur die ihm beim nächsten Zuge schaden könnte, die Flucht zu nehmen nöthiget. —

Ausdrücke, welche im Schachspiele allein gehört werden und daher von andersher nicht

schon bekannt sein können, auch aus sich selbst nicht so gleich erklärbar, sind, sind Schach, Schach bieten, Schachmat oder mat, Rockiren, und Todspiel machen.

Schach oder besser *Schâh* wird als eine Benachrichtigung zur Aufweckung gebraucht, welche man aus Respekt dem feindlichen Könige wenn er in Gefahr ist und jetzt von einer Figur schachsweise angegriffen wird, zu leisten schuldig ist; damit sich derselbe so viel als möglich beschützen, das Feld verändern, die feindliche Figur selbst wegnehmen, oder sich durch einige der seinigen decken lassen könne. Denn geschähe solches nicht, so wäre er mât, seine Armee geschlagen und das Spiel verlohren. So oft der Spieler sich genöthigt siehet, seinen Gegner durch das Wort Schâh oder Schach aufmerksam zu machen, so sagt man er bietet Schach. So erfährt der Anfänger also was *Schach bieten*, sagen will. Er hüte sich aber, wenn er dem wahren Geiste des Schachspiels gemäs handeln will, vor unnöthigem Schachbieten, weil dieses jene aktive Einheit zerstöret und nur zu seinem Verlust gereichet. Nur alsdenn ist das Schachbieten regelmäſsig und rathsam, wenn man dadurch seinen Gegner zu nachtheiligen Zügen zwingen kann. —

Es giebt aber dreierlei Arten von *Schach*. Die erste heiſst das einfache Schach oder

Schâh, da der König sich beschützet indem er von seinen Figuren gedecket wird, oder da er sich aus dem Felde, in welchem er angegriffen worden, in ein anderes begiebt, oder die Figur, welche ihm Schâh bietet wegnimmt.

Die andre Art des Schâh ist diejenige, welche den König gleichsam ersticket, wenn er sich nämlich ohne Gewaltthätigkeiten eingeschlossen findet, also dass er sich weder rühren noch wenden kann, ohne Gefahr zu laufen, genommen zu werden, wenn ihm auch seine Figuren fehlen, sich durch solche zu decken, und er also gezwungen ist, um einen Vertrag zu bitten, welcher denn gemeiniglich so eingerichtet wird, dass der Verlierende die Hälfte desjenigen, warum man spielet bezahlen muss; oder, wenn kein Preis des Spiels gesetzt ist, wie gewöhnlich, dass der verlierende Theil nur als halbüberwunden angesehen wird.

Die dritte Art ist Schâh und mât, wenn endlich der König solchergestalt angegriffen wird, dass er sich nicht regen oder bewegen, oder sich mit einigen seiner Figuren decken kann. In solchem Falle wird er Schâh mât, und ist das ganze Spiel verlohren.

Bei Meistern des Spiels, wenn beide Spielende gleich stark sind, trift es sich grösstentheils, dass der Sieg unentschieden bleibet. Ein solches Spiel nannte man sonst gewöhnlich Tafel oder Bret, Tabula, im persischen

Táchta, weil der Sieg dann gleichsam dem Brete übrig gelassen ist. S. Gustav-Selen. p. 116.

Es giebt auch eine Art Spiel, da der König der einen Parthei zuletzt allein übrig ist und sich in einem Winkel als in seiner Freistatt eingeschlossen zurückgezogen hat. Hat er sich bis dahin salviren können, so kann ihn der Feind nichts mehr anhaben und er wird wegen dieser meisterlichen Retirade von den mehrsten als Sieger des Spiels betrachtet. Die Engländer nennen dieses Fools Mate.

Bei den Persern und übrigen Orientalern war es in ältern Zeiten hergebracht, dafs der Schâhbietende zugleich gehalten, jederzeit diejenige Figur dabei zu nennen, womit er Schâh bietet. Z. B. es wäre mit dem Fers, so hiefs es Schâh Fers; mit dem Springer und Fers zugleich, so hiefs es Schâh Asp Fersîn, mit dem Läufer, so hiefs es Schâh Fîl etc. Von diesem Gebrauch hat sich wenigstens bis in die neuesten Zeiten noch das Schâhroch erhalten, wenn mit dem Roch ein Schâh geboten wird. Eine merkwürdige Anekdote von solchem Schâh roch, welche Hyde anführt, liesst man in der Geschichte Tamerlans bei den byzantinischen Schriftsteller Ducas (dem Enkel des Michael Ducas aus dem Anfang des 15ten Jahrhundert). S. *Hyde* de Shahiludio p. 128. - 130. Dieselbe Ge-

schichte aber wird bei 'Arabschades, wie Hyde daselbst erörtert, ganz anders erzählet.

Nach *Ducas* habe nämlich Tîmûr (oder Tamerlan, wie wir ihn gemeiniglich zu nennen pflegen) die Stadt Schâhrochia nach dem Vorfall also genannt, da ihn sein Sohn, mit dem er eben im Spiel begriffen, mit dem Röch Schâh mât gemacht, und dieses zur selben Zeit, als man ihm den gefangen genommenen Bajazet in sein Zelt gebracht habe.

Richtiger ist die Erzählung des Ibn 'Arabschâh. „*Timur* sagt er, liess am disseitigen Ufer des Ssihhun (des Jaxartes) eine neue Stadt erbauen, und führte von ihr aus, eine Schiffbrücke über den Fluss hinüber. Diese auf der Ebne gelegene Stadt nannte er *Schâh rochia* und ertheilte derselben diesen Namen zugleich in demselben Augenblick, da er auch seinen Sohn *Schâh roch* heissen liess, wozu folgendes die Veranlassung gab. *Timur* liess die Stadt erbauen, ohne im voraus etwas über ihren Namen zu entscheiden. Da traf es sich denn, als die Stadt fertig war, dass ihm zu einer und derselben Zeit, gerade als er über dem Scachspiel begriffen in seinem Zelte sass und ihm sein Gegner mit dem Roch Schâh mât machte,

ein doppelter Bote Nachricht brachte, der eine, daſs die Stadt erbauet ſei, der andre, daſs ſeine damalige Favorit Ssulthânin mit einem Prinzen entbunden ſei, welches beides ihn ſo überraſchte, daſs er ſogleich Veranlaſſung nahm, das merkwürdige *Schâh roch* des Spiels ſowol durch den Namen ſeines Sohnes als durch den Namen der neuerbauten Stadt zu verewigen.„

Aus dem Orient hat ſich die Gewohnheit, beim Schâhbieten zugleich den Stein zu nennen, mit welchen es geſchiehet, auch nach Europa übergepflanzt. Wenigſtens geben die Italiener Beweiſe davon wenn ſie in ihren Wörterbüchern die Ausdrücke Scacco - Rocco, Scacco - Dama, Scacco di Cavallo etc. auch Scacco - Tabola aufführen. Das letztere, Scacco - Tabola iſt, wenn der Spieler ohne es zu bemerken eine ſeiner Figuren ſo ſtellet, daſs er eigentlich Schâh mât ſagen ſollte. Die Engländer nennen dieſen Fall ein Blind mate (Blindes mât). Es bleibt dieſes aber fehlerhaft. Filidor bemerkt daher ausdrücklich, daſs das Schâh mât, wenn es in der That durch einen Zug bewirket wird, nothwendig geſagt werden müſſe, weil ſonſt zu vermuthen ſtehe, daſs derjenige, welcher mât machet, es ſelbſt nicht wiſſe, mithin nicht Deſſein von ihm geweſen ſei. Würde er dieſe

Anzeige unterlassen, so sie die Parthei nicht als gewonnen, sondern nur als remis anzusehen. Ganz richtig setzt also Filidor bei jedem Zuge eine Absicht voraus, und dass dieses absichtliche Verfahren in dem Hauptzug, der zugleich das Spiel vollendet, müsse angezeiget werden.

Eben so unrecht und strafwürdig ist es, wenn der Spielende überhaupt unterläſst, Schâh oder Schach zu sagen, indem er wirklich Schâh bietet. Viele haben es überdies an der Art, auch dann Schâh zu bieten oder Schach zu sagen, wenn sie den Fers in Gefahr stellen, und gemeiniglich sagen sie alsdann gardés la Reine. Diese Gewohnheit muſs gänzlich verworfen werden, weil sie ungerecht ist, indem es schon mit zu der Pflicht des Spielers, sich vorzusehen und alle Züge des Gegners in ihren Folgen zu beurtheilen, gerechnet werden kann, so daſs keine Warnungsanzeige zu beobachten oder wenigstens doch als überflüssig anzusehen ist. Man müſste ja sonst aus eben dem Rechte einen jeden der übrigen Officiere des Gegners vor der Gefahr warnen, und z. B. gardés le Chevalier, gardés le Tour etc. sagen, welches doch nicht Sitte ist. Daſs man den König warnt, das hat einen ganz andern Grund, auf den ich oben gleich anfangs nicht vergessen habe aufmerksam zu machen.

Das Hauptwort des ganzen Spiels Schach mat oder eigentlich Schâh mât, شاه مات, italienisch Scacco-matto portugiesisch und spanisch Xaque mate oder nach Kastilianischer Mundart Jaque mate, französisch Eschec et mat und englisch Check mate (Tschek mat) zeiget an, daſs der König der Gegenparthei so gesetzt ist, daſs er nichts weiter machen kann, und also daſs Spiel zu Ende ist. Es ist also das letzte Schâh bieten, was nicht mehr gleich den übrigen durch einen neuen Zug aufgehoben werden kann.

Die Russen nennen sogar das ganze Spiel überhaupt Schachmat. Eben so Eben 'Esra der Jude. Die Engländer haben aus dem Check ein eignes Wort eingeführt, indem to check bei ihnen soviel bedeutet als cohibere, increpare — eben so haben sie es mit dem zweiten Theil der Zusammensetzung gemacht, da sie durch to mate so viel anzeigen als exagitare oder vexare. So ists auch bei den Italienern auf ähnliche Weise. Matto ist ihnen insanus, amens und in dem Wörterbuche degli Academici della Crusca wird Scacco-matto metaforisch durch Damnum und Jactura erklärt. Wir Deutschen pflegen von jemanden zu sagen, daſs er ganz Schachmat sei, wenn wir andeuten wollen, daſs er ganz entkräftet, entnervt, müde etc. sei.

Im Schachspiel selbst pflegen die Türken gemeiniglich mit Auslassung des Wortes Schâh blos mât zu sagen. Z. B. *mât eiladi* d. i. er hat Schâh mat gemacht; — *Mât oldi* d. i. er ist Schâh mât geworden. Die Perser sagen *mât khirden* d. i. Schâh mât machen, und *mât schuden* d. i. Schâh mât werden.

Den eigentlichen Ursprung dieses technischen Ausdrucks im Schachspiel muss man aus seiner Quelle herleiten, und sind dahero alle andre beigebrachte Etymologien bei Seite zu setzen. Die es aus dem spanischen Worte *Matar* d. i. töden ableiten; als sei der König am Schlusse des Spiels als getödet zu betrachten, versündigen sich doppelt und dreifach. Erstlich ist das Spiel ja nicht in Spanien erfunden und also seine Kunstausdrücke auch nicht aus dem Spanischen entlehnet. Zweitens ist das Wort matar nicht ursprünglich spanisch, sondern eines von denen Wörtern, welche die Spanier aus dem 'arabischen in ihre Sprache aufgenommen haben. Drittens endlich wäre die Benennung ganz wieder alle Kriegssitte, weil auch von den rohesten Völkern, wenn sie siegen, die Person des Königs beim Leben erhalten wird. —

Andre verlaufen sich sogar bis in das Alterthum der 'ebräischen Sprache hinauf, und wollen Schâh mât שחמת entweder von סיג

und מות (fepes und mori) oder von שחוק und מות (Lufus und mori — quafi lufus mortis f. fatalis) ableiten. Aber folche Etymologen möchte man beinahe bei den Wahnfinnigen einmiethen!

Die einzig richtige und wahre Ableitung ift aus der perfifchen Sprache. Da bedeutet Schâh mât fo viel als: der König ift befiegt, verlohren, entnervt, gefchwächt, entkräftet. Die perfifchen Wörterbücher erklären das Wort مات mât ausdrücklich durch زبون febûn, d. i. debilitatus, labefactus, enervatus, victus, fuperatus. In diefer Bedeutung aber ift das مات ein abgekürztes Wort aus مانيد oder ماند (mânîd oder mand) labefactus eft, vom Infinitivus mânîden oder mânden, welches manere und hernach labefieri, laffari etc. bedeutet. Aus mânîd oder mând wird erftlich mâd, gerade fo wie z. B. bâd für Bâfchâd, Bîd für Bâfchîd, oder welches noch kräftiger beweifet Mâd-pesf für manand-pesf gefagt wird. Hierauf ift aus mâd unfer mât entftanden, indem es bekannt ift, dafs in der gemeinen Ausfprache des perfifchen und türkifchen das *d* am Ende mit *t* verwechfelt wird, und diefe Verwechfelung auch fehr häufig in nachläffig gefchriebene Handfchriften übergegangen ift. — Anfangs

alſo ſchrieb man mâd hernach wurde daraus mât. — Um nur einige ähnliche Beiſpiele zum Beleg anzuführen, ſo iſt ja aus Morâd einem berühmten orientaliſchen Namen *Murat* geworden; aus Bagdâd, dem Namen der berühmten Stadt am Tiegerfluſs Bagdat; aus den beiden Namen perſiſcher Monathe Mordâd und Chordâd bei den Griechen Μορτάτ und χορτάτ. Eine Menge ähnlicher Beiſpiele laſſen wir vorüber und beſchlieſsen bloſs mit einer authentiſchen Auktorität. In den orientaliſchen Wörterbuche Ni'metullâh betitelt nämlich, heiſst es ausdrücklich Mânîd mât ôldi u maghlûb dimekhdür Jjundeh jegklesseh mânîd dür d. i. Mânîd eſt factus Mât quod eſt dicere victus; et qui in ludo ſuperatur is eſt Mânîd. Auch in den Wörterbuche Ferhengk Ssururi wird mânîd überhaupt erklärt daſs es geſagt werde de eo qui non poteſt facere aut dicere id quod facere aut dicere debet. Auch pflegen die Perſer und Türken, wenn ſie den Verluſt des Spiels unvermeidlich finden, dieſes durch den Ausdruck Schâh mâned d. i. der König wird ſogleich entkräftet ſein, vorher zu verkündigen.

Trift es ſich, daſs der König zugleich durch den Springer und den Fers der Gegenparthei mât gemacht wird, ſo heiſst man das bei den Perſern kunſtmäſsig Aſsp u Fer-

sîn bend d. i. Techna Equi et Fersin. Hyde führt auf diesen künstlichen Streich eine Anspielung aus einem Vers in Ssa'di's Baumgarten an, welchen man bei ihm p. 95. nachsehen kann.

Das Rochiren oder Rockiren ist wenn der König sich zur Verbesserung seiner Lage oder in der Gefahr, an die Stelle des Roch begiebt und dem Roch dafür die seinige einräumt. Man ist izt dabei übereingekommen, dass dieses nicht anders geschehen dürfe, als wenn keiner von beiden, weder der König noch der Roch mit welchen er tauschen will, sich noch von seiner Stelle beweget hat. Man kann in gewisser Rücksicht dem Spieler empfehlen, dass er so früh als möglich sich des Rechtes zu rochiren bediene, weil der König auf der einen Seite dadurch in grössere Sicherheit gesetzet wird, auf der andern Seite aber auch ein Roch einen freiern Wirkungskreis erhält. —

Endlich haben wir noch zu sagen, was ein todes Spiel genannt wird. Diesen kunstmässigen Ausdruck haben die Engländer. Sie sagen a Dead game und dieses ist, wenn der König im Verlauf des Treffens so in die Enge getrieben worden, dass er alle seine Soldaten verloren, sich aber selbst in einen sichern Winkel geflüchtet hat, darin ihn der Gegner nicht ferner antasten darf. — Wir haben diesen Fall bereits oben berührt und er ist derselbe, den

man im englischen sonst Fools mate nennet. S. p. 231.

Die verschiednen regelmäſsigen Formirungen der kleinen Schacharmee, welche während eines Spiels abwechseln, heiſsen Lagen, Positionen und in sofern sie ein Ganzes machen, so das Spiel vollendet, *Themata* oder mit dem 'arabischen Ausdruck im Singular Manzûb und im Plural Menâzib. Die Wissenschaft solche Themata zu entwerfen und auszuführen, heisst persisch manzube dâni d. i. Scientia thematum. Zehn solcher Thematum stellt Ssokheikher in seinem Buche auf, wie Hyde meldet. Der gewöhnliche Ausdruck bei uns ist Plan oder Dessein und wird hier in dem Sinn genommen, in sofern es auf dem Schachbret anschaulich wird. Sonst kennt man auch die Benennung Gambetta. Um unter den unzähligen Thematen, Planen oder Desseins nur ein einziges zu berühren, so ist das erste was Ssokheikher anführt, und welches er El'adali d. i. aequale nennt, ein solches, da der feindliche König durch 35 voraus berechnete Züge mât gemacht wird. Die übrigen erzählt Hyde p. 136. jedoch nur verzeichnisweise und was die Ausführung selbst betrift mit Hinweisung auf das Buch des Ssokheikher selbst. Es fehlt uns auch nicht an neuern theoretischen Wer-

Werken über das Schachspiel, darinne mehrere solcher berechneten Desseins gesammlet worden sind. Das beste für die Bildung eines guten Schachspielers ist und bleibt wol die Uebung selbst und die gehörige Aufmerksamkeit und Anstrengung des Verstandes und der ungebundnen Erfindungskraft eines jeden guten Kopfs. Alle Regeln werden hier wol unvollkommnes Stückwerk bleiben.

Achter Abschnitt.

Ein Anhang zum vorigen Abschnitt über die Regeln des Spiels.

Wir haben bald zu Anfange dieses Werkchens, oben S. 6. des Hieronymus Vida aus Cremona schönes episches Lehrgedicht kennen gelernet, welches er Scachias betitelt hat. Es verdient dieses Gedicht in verschiedner Hinsicht sehr geschätzt zu werden und bekannter zu sein, als es noch wirklich ist. Da sich nun zumal die Ausgaben desselben unter uns selten gemacht haben, so glaube ich den Lesern einen Dienst zu erzeigen, wenn ich dasselbe hier an diesem Orte wiederhole.

M. Hieronymi Vidae Cremonensis

SCACCHIA LUDUS.

Ludimus effigiem belli, simulataque veris
Praelia, buxo acies fictas, et ludicra regna,
Ut gemini inter se reges, albusque nigerque
Pro laude oppositi certent bicoloribus armis.
Dicite Seriades Nymphae certamina tanta
Carminibus prorsus vatum illibata priorum.
Nulla via est: tamen ire juvat, quo me rapit ardor,
Inviaque audaci propero tentare juventa.
Vos per inaccessas rupes, et inhospita euntem
Saxa Deae regite, ac secretum ostendite callem.
Vos hujus ludi imprimis meminisse necesse est.
Vos primae studia haec Italis monstrastis in oris,
Scacchidis egregiae monimentum insigne sororis.
Jupiter Aethiopum sedes, et Memnonis arva
Iverat, Oceani mensas dignatur amici,
Qui sibi tum optatis junxit Tellurem hymenaeis.
Affuit una omnis superûm chorus, omnia festo
Aequoris immensi resonabant littora plausu.
Ut dapibus compressa fames, mensaeque remotae,
Quo superûm mentes ludo mulceret inani,
Oceanus tabulam adferri jubet interpictam;

Sexaginta insunt et quatuor ordine sedes,
Octono parte ex omni via limite quadrat
Ordinibus paribus, nec non forma omnibus una
Sedibus, aequale et spatium, sed non color unus.
Alternant semper variae, subeuntque vicissim
Albentes nigris, testudo picta supernè
Qualia devexo gestat discrimina tergo.
Tum superis tacite secum mirantibus inquit:
Marti aptam sedem, ludicraque castra videtis.
Hoc campo adversas acies spectare licebit
Oppositis signis belli simulacra ciere,
Quae quondam sub aquis gaudent spectacla tueri
Nereides, vastique omnis gens accola ponti,
Si quando placidum mare et humida regna quierunt.
En vero simulata adsunt qui praelia ludant.
Sic ait, et versa in tabulam deprompsit ab urna
Arte laboratam buxum, simulataque nostris
Corpora, torno acies fictas albasque nigrasque.
Agmina bina pari numeroque, et viribus aequis,
Bis nivea cum veste octo, totidemque nigranti.
Ut variae facies, pariter sunt et sua cuique
Nomina, diversum munus, non aequa potestas;
Illic et reges paribus capita alta coronis,
Et regum pariter nuptas in bella paratas
Cernere erat; sunt qui pedibus certamina inire

Sueti, ſunt et aquis qui malint, quique ſagittis;
Nec deeſt quae ferat armatas in praelia turres
Bellua. Utrinque Indos credas ſpectare Elephantes.
Jamque aciem inverſum ſtatuunt, ſtructaeque cohortes
Procedunt campo, caſtrisque locantur utrisque.
Linea principio ſublimes ultima reges
Parte utraque capit, quartis in ſedibus ambos,
Tractu eodem adverſos inter ſe, ſex tamen aequis
In medio ſedes ſpatiis hinc inde relictae.
Sede albus ſeſe nigra tenet, ater in alba.
Proxima reginas capit orbita: regibus ambae
Haerent quaeque ſuo, dextrum latus altera, laevum
Altera lege datis tangunt ſtationibus, atrumqne
Atra tenet campum, ſpatio ſtat candida in albo,
Et proprium ſervant prima ſtatione colorem.
Inde ſagittiferi juvenes de gente nigranti
Stant gemini, totidem pariter candore nivali,
Nomen Areiphilos Graji fecere vocantes;
Quod Marti ante alios cari fera bella laceſſant.
Continuo hos inter rex, nec non regia conjunx
Clauduntur medii. Duo dehinc utrinque coruſci
Auratis equites ſagulis, criſtisque decori
Cornipedes in aperta parant certamina Martis.
Tum geminae velut extremis in cornibus arces
Hinc atque hinc altis ſtant propugnacula muris,

Quas dorso immanes gestant in bella elephanti.
Postremo subeunt octo hinc atque inde secundis
Ordinibus pedites, castrisque armantur utrisque
Armigeri partim regis, partimque ministrae
Virginis armisonae, quae prima pericula belli,
Congressusque ineant primos, pugnamque lacessant.
Non aliter campis legio se buxea utrinque
Composuit duplici digestis ordine turmis,
Adversisque ambae fulsere coloribus alae,
Quam Gallorum acies Alpino frigore lactea
Corpora si tendant albis in praelia signis,
Aurorae populos contra, et Phaethonte perustos
Insano Aethiopas, et nigri Memnonis alas.
Tum pater Oceanus rursus sic ore locutus;
Coelicolae jam quaenam acies, quae castra videtis
Discite nunc (neque enim sunt haec sine legibus arma)
Certandi leges, nequeant quas tendere contra.
Principio alterni reges in praelia mittunt
Quem pugnae numero ex omni elegere suorum.
Si niger arma ferens primus processit in aequos,
Continuo adversum semper se candidus offert:
Nec plures licet ire simul facto agmine in hostem.
Propositum cunctis unum, studium omnibus unum,
Obsessos reges inimicae claudere gentis;

Ne quo impunè queant fugere, atque inſtantia fata
Evitare, etenim capiunt ita praelia finem.
Haud tamen interea cuneis obſtantibus ultro
Parcunt, ſed citius quo regem ſternere letho
Deſertum evaleant, caedunt ferro obvia paſſim,
Agmina; rareſcunt hic illic funere ſemper
Utraque caſtra novo, magis ac magis area belli
Picturata patet, ſternuntque, caduntque viciſſim.
Sed caedentem opus eſt ſublati protinus hoſtis
Succeſſiſſe loco, et conatus vindicis alae
Suſtinuiſſe ſemel. Mox ſi vitaverit ictum,
Inde referre licet ſe in tutum praepete planta.
At pedites prohibent leges certaminis unos,
Cum ſemel exierint (facilis jactura) reverti.
Nec vero inceſſus cunctis bellantibus idem,
Pugnandive modus. Pedites in praelia euntes
Evaleant unam tantum transmittere ſedem,
Inque hoſtem tendunt adverſi, et limite recto;
Congreſſu tamen in primo fas longius ire,
Et duplicare gradus conceſſum. At cominus hoſtem
Cum feriunt, ictum obliquant, et vulnera furtim
Intentant ſemper lateri, cavaque ilia caedunt:
Sed gemini claudunt aciem qui hinc inde elephanti,
Cum turres in bella gerunt, ac praelia miſcent;
Recta fronte valent dextra, laevaque retroque

Ferre aditum contra, campumque impunè per omnem
Proruere, ac totis paſſim dare funera caſtris.
Ne tamen obliquis occultent nixibus ictum,
Qui tantum mos conceſſus pugnantibus arcu,
Dilectis Marti ante alios. Nam ſemper uterque
Fertur in obliquum, ſpatiis nigrantibus alter,
Alter candenti ſemper ſe limite verſat,
Directisque ineunt ambo vera bella ſagittis;
Nec variare licet, quamvis fas ire per omnem
Hinc atque hinc campum, atque omnes percurrere ſedes,
Inſultat Sonipes ferus, atque repugnat habenis.
Nunquam continuo ſtipata per agmina ductu
Procurrit. Tantum ſurſum ſeſe arduus effert
Semper, et in gyrum greſſus magno impete lunat
Curvatos, duplicemque datur transmittere ſedem.
Si nigrante prius campo expectaverit, album
Mox petere, et ſedis ſemper mutare colorem
Lex jubet, ac certo ſemper ſe ſiſtere ſaltu.
At regina furens animis, pars optima belli,
In frontem, in terga, ac dextram laevamque movetur,
Itque iter obliquum, ſed ſemper tramite recto
Procedit, neque enim curvato inſurgere ſaltu
Cornipedum de more licet. Non terminus olli,
Nec curſus meta ulla datur: quocunque libido

Impulerit, licet ire, modo ne ex agmine quisquam
Hostilive suove aditus occludat eunti.
Nulli etenim semper educto fas agmina saltu
Transiliisse. Equiti tantum haec concessa potestas.
Cautius arma movent gentis regnator uterque,
In quibus est omnis spes et fiducia belli.
Omnibus incolumi rege stat decernere ferro:
Sublato, pugna excedunt, et castra relinquunt.
Ille adeo in bello captus secum omnia vertit.
Ergo haerens cunctatur, eum venerantur, et omnes
Agmine circumstant denso, mediumque tuentur.
Utque armis saepe eripiant, sua corpora bello
Objiciunt, mortemque optant pro rege pacisci,
Non illi studium feriendi, aut arma ciendi.
Se tegere est satis, atque instantia fata cavere.
Haud tamen obtulerit se quisquam impunè propinquum
Obvius, ex omni nam summum parte nocendi
Jus habet. Ille quidem haud procurrere longius ausit:
Sed postquam auspiciis primis progressus ab aula
Mutavit sedes proprias, non amplius uno
Ulterius fas ire gradu, seu vulneret hostem,
Seu vim tela ferant nullam, atque innoxius erret
Hic mos certandi, haec belli antiquissima jura.

Nunc aciem inter se certantes cernite utranque.
Sic ait: at quoniam, quoties fera bella fatigant
Mortales, superi studiis diversa foventes
Ipsi etiam inter sese odiis bellantur iniquis,
Maximaque interdum toto ardent praelia coelo;
Jupiter omnipotens solio rex fatus ab alto
Omneis abstinuisse jubet mortalibus armis,
Atque minis, ne quem foveant, perterret acerbis.
Tum Phoebum vocat intonsum, Atlantisque nepotem,
Egregium furto peperit quem candida Maja,
Insignes ambos facie, et florentibus annis,
Nondum Mercurius levibus talaria plantis
Addiderat: nondum Titania lumina agebat
Per liquidum curru gemmato Phoebus olympum,
Tantum humeros pharetra insignis, et crinibus aureis,
Hos pater adversis solos decernere jussit
Inter se studiis, et ludicra bella fovere,
Ac partes tutari ambas, quas vellet uterque.
Nec non proposuit victori praemia digna.
Dii magni sedere: Deûm stat turba minorum
Circumfusa; cavent, sed lege et foedere pacto.
Nec quisquam voce, aut nutu ludentibus ausit
Praevisos monstrare ictus; qnem denique primum
Sors inferre aciem vocet, atque invadere Martem?
Quaesitum, primumque locum certaminis albo

Ductori tulit, ut quem vellet primus in hostem
Mitteret: id sane magni referre putabant.
Tum tacitus secum versat, quem ducere contra
Conveniat, peditemque jubet procedere campum
In medium, qui reginam dirimebat ab hoste.
Ille gradus duplices superat; cui tum arbiter acer
Ipse etiam adversum recto de gente nigranti
Tramite agit peditem, atque jubet subsistere contra
Advenientem hostem, paribusque occurrere in armis.
Stant ergo adversis inter se frontibus ambo
In mediis campi spatiis, ac mutua tentant
Vulnera nequicquam, neque enim vis ulla nocendi est
Armigeris, tractu dum miscent praelia eodem.
Subsidio socii dextra laevaque frequentes
Hinc atque hinc subeunt, late et loca milite complent,
Alternantque vices; nec dum tamen horrida miscent
Praelia, dum placidus mediis Mars ludit in armis,
Excursusque breves tentant, tutique tenent se.
Jamque pedes nigri rectoris, qui prior hostem
Contra iit, obliquum laeva clam strinxerat ensem,
Atque album e mediis peditem citus abstulit armis,

Illiusque locum arripuit praestantibus ausis;
Ah miser, instantem lateri non viderat hostem.
Ipse etiam cadit, et pugnas in morte relinquit.
Tum cautus fuscae regnator gentis ab aula
Subduxit sese media, penitusque repostis
Castrorum latebris extrema in fauce recondit,
Et peditum cuneis stipantibus abditus haesit.
Nec mora surgit eques bellator laevus utrinqne
Et mediis hinc inde insultant coetibus ambo,
Alternique ruunt, et spargunt fata per hostes.
Sternuntur pedites passim miseranda juventus,
Quod nequeant revocare gradum, sonat ungula
campo
In medio, et tótis miscentur funera castris.
Dum vero peditum intentus Latonius heros
Caedibus instat atrox, equitemque per agmina
versat,
Vastatorem alae piceae: longe Arcada t) major
Ardor agit tacitis jam dudum invadere furtis
Magnum aliquid, peditumque ultra saepe
obvia transit
Agmina, cornipedem ducens in praelia laevum,
Qui regi insidias tendens huc vertitur atque
huc,
Per mediosque hostes impunè infrenis oberrat.
Constitit, optataque diu statione potitus
Lethum intentabat pariter regique elephantique,
Alae qui dextro cornu turritus in auras

t) i. e. Arcadem s. Mercurium.

Attollens caput ingenti se mole tenebat.
Delius ingemuit clauso succurrere regi
Admonitus, namque indefensum in morte elephantem
Linquere se videt; atque ambos non posse periclo
Eripere et fatis urgeri cernit iniquis.
Cura prior sed enim est trepidum defendere regem,
Quem rapit in dextrum latus: at niger emicat ense
Stricto eques, et magnis elephantem intercipit ausis,
Damnum ingens, neque enim est saevae post virginis *a*) arma
Bellantum numero ex omni magis utilis alter.
Non tamen impunè evades, ait acer Apollo,
Et peditum cuneis, densaque indagine cingit.
Ille igitur trepidare metu, certique pericli,
Frustra velle fugam, nam hinc fata minatur Amazon,
Inde obstat conserta phalanx, tandem altius acto
Virginis ense cadit, pulchrae solatia mortis.
Aestuat alba cohors latere heu minus utilis uno,
Et magis atque magis furit acri accensa dolore.
Sicut ubi dextrum taurus certamine cornu
Amisit, dum se adverso fert pectore in hostem,
~~Saevior in pugnam~~ ruit, armos sanguine, et alte

a) Regina.

Colla animosa levans, gemitu omnis sylva remugit.
Talis erat facies, caesi post fata elephantis
Candentis turmae. Hinc furiis majoribus, ardet
Phoebus, et ultrices hortatur in arma cohortes,
In ferrum, et caedes pronus, cupidusque nocendi,
Incautusque ambas perdit sine lege phalangas.
Dumque hostes pariter cernat procumbere victos,
Ipse suos morti indefensos objicit ultro.
Mercurius melior furto cunctatur, et haerens
Usque alium ex alio spectando praevidet ictum.
Saepe ille ex longo meditatus fata superbae
Reginae peditem perdendum comminus effert,
Dissimulatque dolos, mox poenitet, et trahit alto
Improbus errorem singens suspiria corde.
Jamque sagittiferi è dextro spicula cornu
Virginis in latus albentis tendebat. Id hostis
Haud primum sensit, peditemque trahebat in atram
Laeva aciem rerum ignarus. Verum improba cladem
Et tantas Erycina Venus miserata ruinas
Incauto juveni furtim tacito innuit ore,
Atque oculis (Phoebo nam fortè adversa sedebat)
Nulla mora, ad nutus divae tremefactus Apollo

Conſtitit, atque oculis latè agmina circumſpexit:
Et ſubito inſidias ſenſit, peditemque retraxit,
Quem contra impulerat dextra impiger, atque periclo
Reginam eripuit. Tum Maja Atlantide cretus
Littoreum caveae, conceſſum vocibus implet,
Reginam captam ingeminans fremit undique turba
Coelicolûm ſtudiis variis; ſeſeque tuetur
Phoebus, et his alto fatur de littore verbis:
Quae porro invidia eſt, dextram ludicra petenti
Praelia corrigere incautam, in meliusque referre
Cum nec pacta vetent? Quodſi Maja ſate poſthac
Id ſedet omnino prohiberi, lege caveto:
Quique prior fuerit digitis impulſus in hoſtem,
Sive albus, piceusve fuat, diſcrimine nullo
Ille eat, et dubii ſubeat diſcrimina Martis.
Dixit, et haec toto placuit ſententia circo
Coelicolis. Venerem obtutu clam verſus acerbo
Jupiter increpuit nec ſenſit filius Arcas.
Sed puer ingemuit labefactus corda dolore
Ingenti. Vix ſe tenuit, quin ludicra caſtra,
Injectisque acies manibus confunderet ambas.
Tum ſecum ſtatuit furtis certare, dolisque
Omnibus, ac totis fraudes innectere caſtris.
Jam tum igitur juvenem pharetratum in praelia ducens

Cornipedis simulare gradus jubet. Ocius ille
Emicat, atque albae reginae fata minatur.
Non Phoebum latuere doli, subrisit, et ore
Versus adstantes: quamvis accommoda furtis
Mercurio sit dextra, inquit, fraudique dolisque
Callide Atlantiada in vigiles; haud me tamen ultra
Fallere erit, jamque improbe iniquam corrige dextram.
Spectantum cunei ingenti risere theatro,
Atque Arcas, veluti deceptus imagine falsa,
Summisit buxum concesso in praelia gressu,
Arcum intendentem: vigilat jam cautus Apollo
Fraudesque insidiasque timens, occultaque furta.
Ille etenim persaepe, manu dum ducit in hostes
Alternam buxum, ius contra et foedera pacta
Implicitans celeres digitos duo corpora bello
Objiciat simul, observet nisi providus hostis.
Jamque equitem contra nigrantem candidus arcum
Intendens sese opposuit pharetratus, et arcet
Reginae jugulo intentum. Dum dexter oberrat
Huc atque huc elephas, niveisque exulat in armis.
Haeserat in medio, dominae regique minari
Albus eques ratus impunè, et jam forte superbus,
Nequicquam spoliorum animum pascebat amore.

Non tulit hanc ſpeciem juvenis pharetratus, et arcu
Contendit calamum, ſeſeque immittit in hoſtem,
Fata licet pedes intentet, moriturus in armis
Inſigni pro laude, alvo mediae haeſit arundo
Stridula, et ima chalybs deſcendit in ilia adactus
Volvitur ille excuſſus humique, et calcibus auras
Verberat: in ventos vita indignata receſſit.
Inde ſagittiferum ſternit pedes hunc pedes alter
Hoſtili de plebe necat: pugna aſpera ſurgit.
Turribus occurrunt ingenti mole Elephanti.
Saeva pharetrigeri contendunt ſpicula nervis,
Quadrupedumque gemit bicolor ſub verbere campus,
Incaluere animi parte ex utraque et in armis,
Concurrunt denſi ſimul omnis copia gentis,
Albaeque piceaeque duces, ambaeque phalanges,
Confuſaeque acies magno certamine totis
Denſantur campis, virtus, fortunaque in unum
Conveniunt. Hi nunc victores agmina verſa
Aequore agunt toto, verſis referuntur habenis:
Nunc iidem variantque vices, et fluctuat omnis
Area bellorum: vaſti velut aequoris undae,
Si quando inter ſe recluſo carcere ſaeva
Bella cient animoſi Euri, vertuntque profundum

Jo-

Jonio in magno, aut undiſono Atlanteo,
Alternos volvunt procurva ad littora fluctus.
At medias acies inter crudeſcit Amazon
Candida plena animis, multisque in millibus ardet.
Namque ſagittiferum incurſans, rediensque elephantes
Nigrantes ſternit dextra, laevaque per alas
Fulminat, atque manu ſpargens haſtilia ſaevit.
Bellanti dant tela locum, retroque reſidunt
Hinc atque hinc inimicae acies: per tela, per hoſtes
Illa ruit pulchram in mortem, ſimul ultima tentat
Caſtra fugae fidens, animosque in bella viriles
Saeva gerit, penetrat cuneos, aperitque viam vi.
Tandem fuſca cohors, nigrantisque arbiter alae
Ipſe etiam arma ſuae trepidus, viresque animosque
Virginis implorat, nulla eſt mora, fervida Amazon
Emicat, atque ardens paribus ſe ſiſtit in armis.
Quem primum haſta, aut quem poſtremum bellica virgo
Demetis, aut quot humi candentia corpora linquis?
Semianimes volvuntur equi niveique nigrique,
Et peditum cunei, dilectaque pectora Marti,
Aligera juvenes in euntes bella ſagitta.

Quis cladem fando illius, quis funera pugnae,
Proſtratosque duces ſperet ſe aequare canendo?
Sternitur omne ſolum buxo, atque miſerrima caedes
Exoritur. Confuſa inter ſeſe agmina caedunt,
Implicitaeque ruunt albae, nigraeque phalanges.
Sternuntur pedites et corpora quadrupedantum:
Mam verſae inter ſe jactantes mutua tela
Foemineis ambae nituntur Amazones armis,
Usque adeo certae non cedere, donec in auras
Aut haec aut illa effundat cum ſanguine multo
Saevam animam, ſola linquentes praelia morte.
Interea amborum populorum rector uterque
Captivos hoſtes, et victa cadavera bello
Carcere ſervabant caſtris vicina, caventes
Ne capti ſemel aut obita jam morte jacentes
In vitam revocati iterum certamina inirent.
At lateri innixus Phoebeo Threicius Mars
Junctus amicitia puero Arcadi, ſi quid amico
Fata ſinant prodeſſe, animum per cuncta volutat,
Obſervatque omnes caſus, tum corpora bina
Capta, pharetratum juvenem, peditemque nigrantes
Coetibus è functis jam vita, atque aethere caſſis
Surripit, et caſtris rurſum clam immittit apertis.
Ergo iterum gemini captivi praelia inibant,

Miſcebantque manus animoſi, atque arma ferebant.
Haud ſecus (ut perhibent) cum Colchis nacta cadaver
Aut virgo Maſſylla recens, cantuque triformem
Saepe ciens Hecaten, ac magni numina Ditis,
Falſam animam inſinuat membris, aurasque loquaces:
Continuò erigitur corpus, loquiturque videtque,
Et viros inter fruitur coeleſtibus auris.
Non tulit indignum facinus Junonia proles
Mulciber (ille dolum ſolus deprehendit) et ore
Inclamat, Phoebumque monet. Thrax palluit heros
Deprenſus. Phoebo exarſit dolor oſſibus ingens.
Tum Marti pater omnipotens iratus iniqua
Praeſidia abduci, atque indebita corpora bello
Protinus e caſtris jubet, atque retexere falſos
Hinc atque inde ictus, et cuncta in priſtina reddit.
Jamque duces furiis ambo majoribus inſtant,
Reginasque ambas converſa per agmina mittunt
Caede madent illae toto aequore fata ferentes.
Conſidunt tandem obverſae, regesque tuentur
Quaeque ſuum, ecce autem bellatrix agminis albi
A tergo ferro invaſit, ſtravitque nigrantem,
Ignaram; Verum ipſa etiam cadit icta ſagitta,

Ah misera, et spoliis haud longum exultat opimis.
Convertere oculos ambae hinc atque inde cohortes,
Atque acies lacrymis, et foemineo ululatu
Ambas incubuisse putes, dum funera ducunt.
Tum reges moestos ipsa ad praetoria densi
Agglomerant sese circum; timor omnibus idem
Incumbit, par tempestas, par hausit utrosque
Diluvium populos, et sunt sua funera cuique.
Haud prorsus tamen ambobus defecerat omne
Robur: opes restant, et adhuc intacta juventus,
Tres pedites tibi Phoebe, sagittifer alter, et ingens
Bellua turrito dorso, totidemque tibi Arcas
Excepto elephante, alta qui nuper in aula
Pace fruens cecidit positis inglorius armis,
Eminus aligera percussus arundine pectus.
Sed dexter tibi restat eques imperditus, hausit
Caetera bellantum Mars impius agmina, belique
Alea florentes et desolaverat aulas.
Et Cyllenaeo juveni spes occidit omnis.
Aestuat amissae gentis memor, et suspirat
Heröes magnos totfato corpora functa.
Non tamen excedit pugna, fracta agmina bello,
Reliquias tenues immittis Apollinis astu,
Cautior in pugnam mittit, post funera tanta
Si qua fata sinant gentis sarcire ruinas.
It nigrum campis agmen, stat ubique morari,

Fortunamque omnem tentare, aditusque nocendi.
Exultat contra non aequo praelia motu
Cynthius invadens; facies indigna cohortum,
Heu facies miseranda ducum! raro agmine aperta
Castra patent latè, viduatae et civibus aulae.
Moerebant vacuis thalamis regnator uterque
Jam dudum exosi sine conjuge taedia lecti.
Primus amor maneat, quamvis immotus, utrisque,
Sors tamen ad nova conjugia, atque novos hymenaeos
Flectit iniqua. Igitur primum rex agminis albi
Reginae comitis olim fidasque ministras
Regali invitat thalamo, quae funera moestae
Post fera bellatricis herae tela irrita bello
Jactabant acies inter, cuneosque nigrantes
Oppetere amissae dominae pro caede paratae.
Sed prius explorare ausus sedet, atque viriles
Cunctarum spectare animos, ut digna cubile
Intret in hostiles sedes, atque ultima castra
Hortaturque, jubetque supremam apprendere metam.
Nulli fas etenim regis sperare cubile
(Pacta vetant) nisi quae per tela invecta, per hostes
Transfactis spatiis cunctis impunè suprema
Attigerit prius adversi penetralia regis.

Arrexere animos famulae, pariterque per hoſtes
Limitibus properant rectis. Tamen ocior anteit
Tertia, quam dextro ducebat ſemita cornu,
Exultatque agitatque animo connubia regis,
Nam comites ſpe ſublapſa ceſſere volentes.
Illa volat coeptis immanibus, addidit alas
Gloria praepetibus plantis, et plurima merces.
Nulla obſtat mora: nec facinus prohibere tyranno
Cura nigro eſt, novaque ipſe etiam connubia tentat,
Et vacuis thalamis alias inducere nuptas.
Ergo iter alternae accelerant, famulamque ſiniſtram
Quarto limite agit, ſaltu ſed tardior uno
Parrhaſius juvenis *), jamque imperterrita virgo
Candida, facta potens voti, penetraverat omnes
Sedes, atque alacris metu confederat alta.
Tum rector jubet afferri ſellamque, tiaramque
Extinctae ornatus, nec non fulgentia ſceptra,
Dignaturque toro meritam, optatisque hymenaeis
Gaudet cana cohors, inſultatque eminus atrae.
Haud lacrymas cohibet Maja ſatus, aethera voce
Inceſſens, pictosque a pectore rupit amictus.
Nigranti famulae tantùm gradus unus ad ipſam
Reſtabat metam, ah miſerae, ſed limite recto

*) Mercurius.

Turritus fera fata elephas impunè minatur
Insurgens, si supremam contingere sedem
Audeat, et toto castra obsidet ultima tractu,
Et pavidam observans extremis sedibus arcet.
Interea nova regali dignata virago
Connubio exultans, totó dat funera campo.
Illam tollit honos novus, et fortuna tumentem
Fulminis in morem ruit, atque nigrantia saevit
Castra per, et sedes, ac sidera territat armis.
Horrescunt faciem invisam nigra agmina crudae
Virginis, atque imae exoptant telluris hiatus.
Diffugiunt trepidi vastò irrumpente fragore,
Hoste, metuque omnes acti glomerantur in
unum,
Aulai in medio juxta latera ardua regis
Haud secus alta boves sparsae per pascua quondam,
Ut sensere lupum venientem, protinus omnes
Conveniunt trepidae, et fortem facto agmine
taurum
Ductorem armenti implorant, ipsique propinquant
Certatim inter se trudentes cornua rauco
Murmure, mugitu longè nemora alta resultant.
At regina furens trepidos toto agmine victrix,
Impingens in terga, ipsique ante omnia regi
Fata parans, pugnas alta ad praetoria miscet;
Nunc ruit huc, nunc huc, tunc et nisi laeva
fuisset
Mens illi, poterat candentem invadere sedem

Limite in obliquum quarto, et concludere
fauces.
Ultimus ille labor regi, gentique fuisset
Nigranti, et fatis Arcas lugeret iniquis.
Nempe erat hinc lethi facilis via in ilia regis,
Nec poterat quisquam se tantae opponere cladi.
Sensit Atlantiades tacitus, dubioque tremebant
Corda metu, accelerare hostem jubet improbus, ictum
Ne videat, verbisque rupit per inania mentem,
Castigatque moras. Adeon' inuat usque morari,
Nec pudor est? quae tanta animis ignavia? sic nos
Increpitas semper cunctantes impiger ipse?
Scilicet expectas dum nox certamina tollat?
His actus peditem imprudens dum captat Apollo
Praeteriit fortunam, alacer vocem extulit astris
Laetitia exiliens Cyllenius. Inde periclo
Regem ipsum eripiens opponit Amazonis armis
Haud invitum equitem, qui saevos arceat ictus.
Tum secum meditans candenti lethum elephanti,
Qui meta acerbat famulam, ne regis iniret
Concessos thalamos, curvato perculit arcu.
Concidit, atque ictu tellurem bellua vasto
Pulsavit moriens, dum regi intentat Apollo
Nequicquam exitium. Tum metam impune ministra

Nigra tenet, (nec Phoebus obeſt) jam regia
conjunx.
Jamque alacres paribus certamina viribus ambo
Rurſum ineunt, nuptásque ferunt in bella ſecundas.
Tum, quamquam ambiguae ſpes ſint, incertaque belli
Alea adhuc, tamen, ac ſi palmae certus, et omne
Diſcrimen poſitus ſit ſupra, gaudia ficto
Ore puer Majae ſimulat, verbisque ſuperbit
Improbus inſultans, aſtus genus, et ſua creber
Vocibus extollens albae premit arma cohortis.
Quem ſic deprenſa juvenis Latonius arte
Increpidat: nondum extremam dubio ultima bello
Impoſuit fortuna manum, et jam voce ſuperbis.
Proinde mihi inſulta, et tumidis reple omnia verbis,
Creta tuum annuerit tibi cum victoria Martem.
Sed jam nulla mora eſt: tua nunc nunc irrita ſaxo
Dicta manu. Haec fatus reginam hortatur in hoſtes.
Continuo exoritur magnum certamen, et ingens
Hinc atque hinc rabies, dum fixum vincere utrisque
Audentes in tela ruunt, ſtat multus ubique

Terror, ubique pavor; mortisque simillima imago.
Nituntur cuncti adversi, seseque viro vir
Obtulit. Invigilant castris avertere pestem
Quisque suis, hostemque fugant, hostiliaque ipsi
Castra petunt, variantque vices, fortunaque ludit
Spe cupidos, et corda morae impatientia torquet.
Funera spargebat fuscae regina cohortis
Per medias animosa acies: non aemula contra
Opposuit sese virgo, sed calle per hostes
Secreto interea regis tendebat ad alta
Limina. Dum subito captis custodibus arcis
Irruit, atque aditus irrumpens obsidet aulam,
Intentatque necem regi. Tum nigra virago
Postquam altis vidit canam in penetralibus hostem,
Caede madens strages cito linquit et imperfecta
Funera, et acta pedem retro exanimata repressit,
Nec timuit mediam se certae opponere morti,
Et patriae, et trepido properans succurrere regi.
H c aliud majus Phoebo, graviusque dolendum
Objicitur. Nam cornipedem Cyllenius atrum
Huc illuc agitans campo insultabat aperto.
Ardet equus saltuque furit, nec destitit ausis,
Donec reginae pariter, regique minatus
Optatam tenuit sedem, exitioque futurus
Aut huic, aut illi nigrantibus obstitit armis.

Ut vidit, tristi turbatus pectore Apollo
Ingemuit, largusque genis non defuit humor.
Et jamjam labi, atque retro sublapsa referri
Spes omnis, fluxae vires, aversa Deûm mens.
Arcas successu exultans, ac munere divûm
Laetus, ovansque animum vocemque ad sidera tollit,
Et tandem rediit vigor in praecordia victo.
Protinus inclusam feriens sub tartara mittit
Reginam, et spoliis potitur non segnis opimis.
Tantum olli bellator equus cadit ilia fossus
Ultoris ferro regis, nondum tamen expers
Phoebus abit, sed pugnat adhuc, atque agminis albi
Relliquiae pedites duo, et arcu insignis eburno,
Martis amor juvenis, nequicquam bella lacessunt.
Audentes facit amissae spes lapsa salutis,
Succurruntque duci labenti in funera, sed non
Talibus auxiliis, nec defensoribus istis
Tempus eget; toto Maja satus aequore saevit.
Instat vi multa nigra virgo, septaque regis
Circuit, excidium intentans, hac perfurit atque hac,
Nec requievit enim, donec certamine iniquo
Relliquias gentis candentis, et ultima bello
Auxilia absumpsit. Medio rex aequore inermis
Constitit amissis sociis, velut aethere in alto,
Expulit ardentes flammas ubi lutea bigis
Luciferis aurora, tuus pulcherrimus ignis

Lucet adhuc Venus, et coelo mox ultimus exit.
Nulla falus illi fuperat, fpes nulla falutis,
Non tamen excedit victus, fed claudere fefe
Hoftiles inter cuneos impunè per enfes
Actus avet, donec nusquam fpatia ulla fuperfint
Effugiis. Nam fi nemo illi fata minetur,
Nec fuperet fedes, quam impunè capeffere poffit,
Nil tantorum operum impenfis foret omnibus actum,
Sed labor effufus fruftra, viresque fuiffent,
Nec titulos quisquam, aut victoris nomen haberet.
Ergo per vacuas fedes defertaque caftra
Nunc huc, rurfum illuc in certos implicat orbes
Diffugiens, niger infequitur rex aequore toto,
Atque fugae femper fpatiumque obitumque relinquit.
Poft ubi fupremo tendentem limite greffum
Vidit, reginam fedes fervare fecundas
Juffit ab anguftis ne fe ille abducere poffet
Ordinibus, tantumque fugae mifero ultima reftat
Linea, tum fefe contra niger aemulus infert
Dux gentis, propiore gradu, fedes tamen una
Alterum ab alterius contactu fummovet usque,
Ut vero contra exultantem victus, et expers
Conftitit invitus, fortunam nacta virgo

Extremam insiliit sedem, totoque minatur
Limite, nec misero restat locus amplius
usquam.
Tandem illum surgens virgo crudelis in ensem
Immolat, et finem imposuit fors aspera pugnae
Ingenti superûm plausu, et clamore secundo.
Victor Atlantiades exultat littore toto
Improbus, et victo insultat, ridetque dolentem:
Quem pater omnipotens ad se vocat, et dat
habere
Felicem virgam, qua puras evocet umbras
Pallenti Styge, ut infectum scelus eluit ignis,
Quaque Erebo damnet sontes, et carcere coeco,
Detque, adimatque oculis somnos, et funere
in ipso
Lumina lethaeo claudat perfusa sopore.
Mox vero gratum ludum mortalibus ipse
Ostendit Deus, et morem certaminis hujus
Italiae primum docuit celebrare colonos.
Namque olim, ut perhibent, dilectam Scacchida,
qua non
Inter Seriadas praestantior altera Nymphas,
Compressit ripa errantem, et nil tale putantem,
Dum pascit niveos herbosa ad flumina olores.
Tum bicolorem illi buxum dedit, atque
pudoris
Amissi pretium vario ordine picturatam
Argentique aurique gravem tabulam addidit,
usumque.

Edocuit. Nymphaeque etiam nunc servat honorem,
Et nomen ludus, celebrat quem maxima Roma,
Extremaeque hominum diversa ad littora gentes.
Omnia quae puero quondam mihi ferre solebant
Seriades, patrii canerem dum ad flumina Serii.

Neunter Abschnitt.

Aeltestes erweitertes Schachspiel der Perser bei Firdufsi. Schachspiel des Tamerlan.

Der folgende Abschnitt wird uns ein zusammengesetztes Schachspiel bei den Indern kennen lernen, dessen Alterthum bereits weit über die Zeiten der Verpflanzung des Schachspiels nach Persien unter Regierung des Anuschirwân hinauszureichen scheinet: es wird also nicht befremden, wenn wir ein erweitertes Schachspiel schon in den Zeiten der ersten Ueberpflanzung nach Persien hinaufgerückt finden. In der That ist dasjenige Schachspiel, welches der berühmte Dichter Firdûsi schildert, indem er uns die Erzählung darleget, wie das Schachspiel aus Indien, dem Lande seiner Erfindung, zuerst nach Persien an den Hof des Chosrû Anuschirwân gekommen, und gegen das in Persien erfundne Nerdspiel ge-

wechselt sei, nicht das gemeine einfache Schachspiel, welches wir bisher beschrieben haben, und welches man in Europa gewöhnlich zu spielen pfleget, sondern es ist um vier Figuren vermehrt und wird auf einem Brete mit 80 Feldern gespielt. Auf jeder Seite des Quadrats zählet man also 10 Felder, und die zwo Reihen, da die Armeen einander gegenüber zu stehen kommen, haben jede zween Bauern oder Fussmänner und eine doppelte vornehme Figur mehr als gewöhnlich. Diese letztere heisst das Kameel. Der Platz der beiden Kameele aber ist nach den beiden Elefanten, zwischen diesen und den beiden Reutern. Die Folge der Figuren nämlich ist diese:

Roch.	Springer.	Kameel.	Elefant.	Fers.	König.	Elefant.	Kameel.	Springer.	Roch.
Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.
Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.	Bauer.
Roch.	Springer.	Kameel.	Elefant.	Fers.	König.	Elefant.	Kameel.	Springer.	Roch.

Die beiden neu hinzukommenden Bauern ſind in allen Stücken den übrigen Bauern des Spiels gleich.

Das Kameel aber, welches perſiſch Schutùr oder Uſchtùr genannt iſt, gehet wie

wie der Läufer oder Elefant und wird von dem Spieler nach denselben Regeln behandelt.

Der ganze Gesang des Schâhnâmè Firdussi, welcher die Geschichte des Chossru Anuschirwân erzählt, und die Nachricht von Erfindung oder vielmehr Ueberpflanzung des Schachspiels nach Persien und des persischen Nerdspiels nach Indien enthält, ist voll von diesem Spiele. Ich werde hier aber blos den Freunden der persischen Litteratur zu gefallen diejenigen Stellen ausheben, welche schon Thom Hyde hat abdrucken lassen, und welche eigentlich die Lage der Figuren und die Ordnung des Spiels andeutet. Das übrige würde für dieses Werkchen zu viel Raum einnehmen.

Ich lasse mit Hyde den persischen Text selbst folgen, und dann der Kürze wegen die lateinische wörtliche Uebersetzung des Hyde, jedoch dass ich in den Anmerkungen die wenigen verschiednen Lesarten meines Codex notire.

Nach dem Codex des Hyde, welcher noch auf der Bodlejanischen Bibliothek in Oxford aufbehalten ist, p. 1069. in meinem Codex fol. 424. a)

بیاراسته شاه بر قلب گاه (1
بیکی (2 دست فرزانه نیکی خواه
ابر دست شاه از رویه دو پیل
زپیلان شده گرد هم رنگ نیل
دو اشتر بر پیل کرده بپای
نشانده بدیشان دو پاکیزه رای
به پهلوي اشتر (3 دو اسب وجو مرد
که پر خاشجوینده (4 روز نبرد
میانر دو رخ بر دو روی دو صف
ز خون جگر بر لب آورد (5 کف
پیاده برفتن زپیش وزپس
که او بود سر چنگ فریاد رس
جو بگذاشتي تا سر آورد گاه
نشستي چو فرزانه بر دست شاه
همان (6 نیز فرزانه یکخانه خویش (7
برفتن نبودش از این شاه پیش

زبکی (2 وقلب وسپاه (1
آوزیه (5 جوینده (4 بدین سپهر بر (3
پیش (7 هما نه (6

سه خانه برفتي سرافرازِ[8] پيل
بديدي همه رزم گاه از دو ميل
سه خانه برفتي[9] شتر همچنان
باورد كه بر دمان ودنان
فرزين برفتي كس[10] پيش رخ كينه خواه
همي تاختي او همه رزم گاه
همي راند هر يك بميدان خويش
برفتن نكردي يكي كم وبيش
چو بردي يكي حمله بر ديگري[11]
نكهد ا شتي مرد يار را ياوري[12]
چو ديدي كسي شاه را در نبرد
باواز گفتي كه اي شاه برد
سمكي شاه از راه برخاستي
كزان لشكري ياوري خواستي

---

8) سرافراز. Diese Lesart konnte Hyde blos vermuthen.

9) برفتن 10) كسي 11) 12) ommittuntur.

In procinctu stat Rex in medio loco,
Ad cujus manum est Fersâna 1) ei benevolens.
Juxta manum Regis utrinque sunt duo Elephantes.
A quibus Elephantibus excitatur pulvis 2) coerulei coloris.
Duo Cameli juxta Elephantes sunt pedibus consistentes.
Juxta eos nempe collocati sunt hi duo praecellentes ingenio.
Ad latus camelorum sunt duo Equi cum equitibus,
Qui certaminis quaesitores 3) sunt die proelii.
Strenui sunt duo Rochi ad utriusque ordinis extremum,
Qui prae sanguine jecoris 4) effuso manum ori admovent.
Pedes adest apud eundem ante et post,
Qui tempore belli multum exclamare solet.
Quando iste pertransiverit ad extremum bellatorii campi,

1) Is est Consiliarius sapientissimus, f. Magnus consultissimus, qui Dux totius exercitus.

2) Sc. Nubes pulveris.

3) i. e. Proclives sunt ad quaerendum occasionem certandi.

4) Quem nos dicimus sanguinem cordis.

Sedet ficut Ferfâna juxta manum Regis. 5)
Talis etiam Ferfâna unica areola
Plus, non poteft ab ifto Rege difcedere.
Per tres areolas difcedit elatus Elephas, 6)
Perluftratque proelii campum per duo milliaria.
Per tres areolas difcedit Camelus eodem modo,
Ad belli locum procedens furens et fuperbiens.
Nemo audet ambulare coram Rocho vindictivo,
Nam ille currit per totum proelii campum
Unusquisque movetur in fuo ipfius Meidân 7)
Adeo ut nemo poffit ambulare minus aut plus.
Quando unus in alterum facit impetum,
Quisque obfervat ut focio fuo opem ferat.
Quando aliquis videt Regem in proelio,
Elata voce dicit: o Shâh apage,
Tum agilis Rex de illa viâ furgit,
Quia ab illo exercitu opem petit.

---

5) Sc. fi Primarius Ferfâna f. Dux generalis perierat non duo Generaliffimi eodem tempore effe non poffunt. Aliàs autem in procinctu refervatur donec Generaliffimus interficiatur; in cujus locum fuccedit et fubrogatur.

6) Aliter quam fit apud Europaeos. Sunt quoque in India, qui altero ordine collocant Scachos Shah, Fers, Schutùr, Afp, Pîl et nullum Roch agnofcunt. Sed hoc peculiare, nec apud omnes receptu.

7) i. e. fecundum proprios fuos limites et certas fuas leges.

Die wenigen verschiednen Lesarten meines Codex, welche in den Anmerkungen notirt sind, verändern den Sinn dieser Uebersetzung im Ganzen gar nicht. Nach denselben wird sie blos nachfolgende Abänderungen erleiden.

In procinctu stat Rex e t c o r e t n i g r u m 1)
De cujus manu — — — — — —
— — — — — — — — — —
— — — — — — — — — —
Prope quos conspiciuntur duo Equi cum equitibus
— — — — — — — — — —
— — — — — — — — — —
— — — — — — — — — —
Adeo ut nemo possit ambulare minus aut plus.
Quando aliquis videt Regem in proelio
— — — — — — — — — —
— — — — — — — — — —
— — — — — — — — — —

Man kann sich aus allem diesen wenigstens einen allgemeinen Begriff von demjenigen Schachspiele der Perser machen, welches in einer etwas erweiterten Gestalt schon bei Ferdusi vorkömmt. Ich habe hier nichts darüber beizufügen, und betrachte daher zunächst das Schachspiel des Tamerlan, welches

---

1) D. i. t a n q u a m cor et centrum (t o t i u s e x e r c i t u s.)

um ein ansehnliches mehr erweitert ist, als das vorige.

Nächst den Persern waren, wie bekannt, die Munghalen, die unter dem Tîmûr (Tîmûrlengk oder Tamerlan, d. i. dem lahmen Tîmûr) ganz Asien erschütterten ganz vornehmliche Freunde und leidenschaftliche Liebhaber des Schachspiels. Tamerlan selbst bestrebte sich alles hervorzusuchen, was nur zur Kriegsbeeifrung und Erhaltung der Tapferkeit seiner Nation abzwecken mochte. Er führte daher auf seinen Zügen, als ein exemplarischer Schachspieler, ein prächtiges Schachspiel bei sich, und pflegte vor jeder zu unternehmenden Expedition mit seinen Feldherrn darauf zu spielen, um gleichsam die Gründe seines Verfahrens mit ihnen überlegen zu können. Sein Andenken hat sich daher nicht blos auf weitläufige Eroberungen, sondern auch vornehmlich bei den morgenländischen Schachspielfreunden durch einen von ihm zuerst gefundenen meisterhaften Zug erhalten, bei welchem die Hauptabsicht dahin ging, mit dem Fersana oder Fers gleich bei dem dritten oder vierten Zuge den Königs Roch zu nehmen, und dann den ganzen Flügel zu demoliren. Zu diesem Ende mußte der Fers sich beim ersten Zuge als Laufer auf den Flügel, wo der feindliche König stand vordringen. Wurde ihm die Spitze geboten,

so nahm er beim zweiten Zuge als Roch den Königsbauer und setzte den König dadurch in Gefahr. Der dritte Zug nahm den Roch, der durch das gardés bieten von seinem Bauer entblöfst war. Und so auf ähnliche Art. Aber wir müssen die Verfassung des Spiels selbst näher kennen lernen. Die Hauptquelle ist Ibn 'Arabschâh.

Dieser Verfasser meldet, dafs er bei Tamerlan dreierlei Arten Schachspiel gesehen habe, nämlich Schathrandsch medûr, d. i. das runde Schachspiel, Schathrandsch thavîl, d. i. das lange Schachspiel, und Schathrandsch khebîr d. i. das grofse Schachspiel, Diese drei Varietäten des Schachspiels habe sich Tamelan selbst ausgedacht, damit er im Stande sei, durch ein so erweitertes Spiel, mehr als in dem gemeinen, die damalige Kriegsverfassung darzustellen.

Von dem runden und dem langen Spiel hat uns 'Arabschades keine Schemata aufgestellet. Aber das dritte, nämlich das grofse Schachspiel des Helden hat er uns genauer kennen gelehret. Es gehört dahin folgende Stelle: "Er befleifsigte sich, sagt 'Arabschades, der Lehren seiner Aerzte und Astronomen mit einer Aufmerk-

famkeit welche er jederzeit durch das Schachfpiel zu fchärfen wufste, welches er während ihrer Verhandlungen fpielte, um dadurch feinen Verftand zu fchärfen und zufammen zu nehmen. Sein Geift aber war höher geftimmt, als dafs er fich mit den gemeinen kleinen (oder einfachen) Schachfpiel hätte befriedigen follen. Er übte daher ein gewiffes grofses Schachfpiel. Das Schachbret zu diefem Spiele enthält an Feldungen von zehn zu elfe; indem daffelbe durch zween Kamelopardel oder Serâfen, zween Wächter, zween Mafchinen und einen Vefîr und dergleichen Dinge vermehret worden ift. Diefes grofse Schachfpiel hat inzwifchen vollkommne Gleichheit mit dem kleinen, und fo umgekehrt."

Das grofse Schachfpiel des Tamerlan hielte alfo nach des Arabfchades Schilderung nur 110 Feldungen, was aber für die Ausdehnung des Spiels zu befchränkt fcheinet, daher wie fchon Hyde bemerkt, man vielmehr ein Schachbret von 132 Feldern denken mufs, worauf auf jeder Seite die Schachfiguren

nicht wie bei dem gemeinen Spiel in doppelter, sondern in dreifacher Reihe stehen.

Die Schachfiguren selbst sind, die beim ordinären Schachspiel gebräuchlichen, welche im Vorhergehenden dieses Werkchens bereits gemustert worden sind, nur daſs noch 9 Vornehmere, und 6 Gemeine dazu kommen, welche diesem gröſsern von Tamerlan erfundenen Spiele allein zugehören, und welche wir gleich nachholen werden, wenn wir zuvor gezeigt haben, wie die sämmtlichen Figuren dieses Spiels nach ihrer Ordnung zu stehn pflegten.

Nämlich alſo:

Baidak elbaidak	Baidak elbaidak
Baidak elfaraſſ	Baidak elfaraſs
Baidak elweſir	Badak elweſir
Baidak eldſchamal	Baidak eldſchamal
Baidak elfil	Baidak elfil.
- - -	- - -
Baidak elſeraſa	Baidak elſeraſa
Baidak elthali'a	Baidak elthalí'a
Baidak eldabába	Baidak eldabbàba
Baidak elferſin	Baidak elfersin
Baidak elruch	Baidak elruch

Ruch. Faraſ. Dabbaba. Thalí'a. Seraſa. Baidak elſchah. Seraſa. Thalí'a. Dabbába. Faraſ. Ruch.
Fil. - - - Dſchamal. - - - Ferſin. Schah. Weſir. - - - Dſchamal. - - - Fil.

Fil. - - - Dſchamal. - - - Ferſin. Schah. Weſir. - - - Dſchamal. - - - Fil.
Ruch. Faraſ. Dabbaba. Thalí'a. Seraſa. Baidak elſchah. Seraſa. Thalí'a. Dabbaba. Faraſ. Ruch.

Und nun folgen alſo die ſämtlichen Figuren insbeſondere, nach ihren Namen und Bedeutungen.

I.

Drei Hauptperſonen.

1) Schâh, der König, ſ. oben p. 158.

2) Ferſîn, der Feldherr, ſ. oben p. 164.

3) Weſîr, der Groſsweſîr oder erſter Miniſter, Perſiſch heiſst er Iltſchi und iſt der Vicarius Regis, der die Bürde des Königs tragen muſs. Die Neugriechen haben einen Ουαρίζης (ſtatt Ουαζίρης) aus ihm gemacht. Er iſt als des Königs höchſter Rathgeber, erſter geheimer Rath zu betrachten — Regis conſiliarius, in der türkiſchen Verfaſſung mit den Beinamen groſs, der Groſsweſîr (Weſîr âſîm). Iſt gleichſam der Prorex oder Vicekönig, der bei ſeiner Abweſenheit ſein Amt einem andern höchſten Staatsbedienten anzuvertrauen pflegt, den man Kâim makâm (d. i. der Stellvertreter) nennt. Tamerlan erfand alſo die dritte Hauptperſon in ſeinem Schachſpiel nach Anlaſs der orientaliſchen Staatsverfaſſung. Dieſe Figur hat gleich dem Fers alle mögliche Freiheit in Spiel, allenthalben durchzudringen.

II.

Vierzehn andre vornehmere Perſonen.

1) Die beiden Fîl oder Elefanten, ſ. oben p. 170 f.

2) Die beiden Dſchamal oder Kameele, die ſchon im Schachſpiel des Ferduſsi vorhanden ſind, ſ. oben p. 271. Dſchamal heiſst ein Kameel auf arabiſch, Schutûr oder Uſchtûr aber auf perſiſch; türkiſch Devè oder Temè.

3) Die beiden Faraſs oder Springer, ſ. oben p. 185.

4) Die beiden Ruch oder Roch, ſ. oben p. 186.

5) Die beiden Serâfa oder Kameelpardel. Dieſes Thier iſt nunmehro bei den Naturforſchern bekannt genug, und wird Serâfa, Surâfa (gemeiniglich Zirâfa geſchrieben) auch mit einen arabiſchen g. Girâfa oder Dſchirâfa geheiſsen. Die Spanier nennen es dahero Giraffa und auf Latein giebt man es Camelopardalis, bei Agatharchides Camelopanthera.

Der Name ſchreibt ſich von dem arabiſchen Wurzelworte Saraf. d. i. aſſilivit, properavit incedendo. Denn vermöge der Ungezwungenheit und Schlüpfrigkeit ſeines Laufes übertrift es den künſtlichen Lauf des

Pferdes an Schnelligkeit; da es mit seinen längeren Schenkeln ungleich weiter auszuheben vermag. Im Spiel daher ist diese Figur eines schnellern Fortschritts fähig und zwar im Sprunge auf die Weise des Springers.

Die Perser nennen dieses sonderbare Thier, dessen Naturgeschichte in den ältern Zeiten mit mancherlei Fabeln verworren war, Schutùr Gkâo Pelèngk oder Uschtùr Gkâo Pelèngk d. i. Camelo-bovino-pardus, Kameelstier-Pardel. Man glaubte nehmlich gemeinhin, dass in diesem Thiere die drei Geschlechter, das Kameel, das Rind und der Pardel vereiniget seyn. Eigentlich aber sind nur in seiner äussern Gestalt von jeden dieser Geschlechter einige Charaktere vermischet.

Bochart in seinem Hierozoicon, wo er vom 'ebräischen זמר handelt, führt die Nachricht von unserer Serâfa aus dem 'arabischen Wörterbuche Kamûsf an, und schreibt unrichtig Ostor caujalanc ab, so man nach seiner Schreibart in Ostor cau palanc wird umändern können.

Auch das 'arabische Serâfa pflegen die Türken fälschlich Surnâpa oder Surnâba auszusprechen und zu schreiben. Noch mehr verstümmelt ist Nabis oder Nâbim, wie es bei den Aethiopiern heissen soll. Einige Schriftsteller haben sogar Anabula.

Nach Hiob Ludolfs Nachricht ist der wahre Name des Thiers bei den Hhabessiniern Sarâth, das aber vielleicht aus Sarâf entstanden. Vollständiger sagt man Sarâth Katschin, d. i. Cauda tenuis, λεπτουρος, λεπτοκερκος, weil das Thier ohngeachtet seiner Grösse doch keinen eigentlichen Schwanz, sondern nur eine Blume hat.

Schon Heliodor in seinen Aethiopicis beschreibt den Kameelpardel (Καμηλοπαρδαλιν) umständlicher und eben so Dion Cassius in der römischen Geschichte B. 43. p. 225. dass dieses Thier dem Kameel an Gestalt am nächsten komme, dass es lange Vorderfüsse und ganz kurze Hinterfüsse habe, mit einem langen Halse versehen, und wie der Pardel scheckigt sei. —

Calcaschendi thut hinzu, dass es einen Schwanz und Hufe habe, wie das Rindergeschlecht, und die Farbe weiss- und gelbbunt sei. Genauer geht das persische Buch Mudschisât zu Werke. Es heisst daselbst: "Sein Kopf ist wie der Kopf des Kameels, aber mit Ochsenhörnern. Die Haut ist gleich der Pardelhaut gefleckt. Es hat über das gespaltene Ochsenhufen und einen sehr langen Hals. Die Vorderfüsse sind ungemein lang, die Hinterfüsse desto kürzer. Der Börzel ist wie am Hirsche. Im Ganzen hat es das meiste in der Gestalt vom Kameele." —

Dafs die Hörner wie beim Ochsen sind, das sagt auch ein ander persisch Büchelchen, das von der Jagd geschrieben ist. Vermöge seiner hohen Vorderbeine und langen Halses ist dieses Thier sehr hoch wenn es stehet und kann von den Bäumen die Früchte herunter langen. Denn sein Kopf soll, wenn er aufrecht stehet, elf Fufs von der Erde erhoben seyn.

Von der Gelenkigkeit und wunderbaren Schnelligkeit des Thiers lese man Heliodors Nachricht B. 10. und Bochart in dem Hierozoico.

Wegen der wunderbaren Gestalt, da dasselbe mehreres mit so verschiednen Thieren gemein hat, haben viele Alte geglaubt, dafs dasselbe von der wilden Kuh und dem Pardel, oder von dem wilden Stier und der Pardelin, oder aber der äthiopischen Kameelin und dem Pardel und der männlichen Hyäne erzeuget werde. So hat Dschâhidh bei Calcaschendi, und setzt hinzu, dafs aber dem gemeinen Glauben nach die Kameelpardelin nicht von dem Kameelpardel empfange; doch sei in Hhabbessinien und Jemen das Gegentheil bekannt.

Um uns über alles dieses eine anschauliche Erkenntnifs zu verschaffen, hat schon Hyde in seinem Werke und sein Herausgeber p. 106. das Bild des sonderbaren Thiers aus dem Buche Mud-

Mudschifât ausgehoben und auf einen Kupfer dargelegt, sowol wie es liegt, als auch wie es stehet. Er merket dabei noch an, dass Anfangs eines andern persischen mit Gemählden versehenen Buches die Hörner dieses Thiers etwas verschieden abgebildet seyn. Die Farbe des Thiers in dem Buche Mudschifât war, dem in der Note zugefügten zufolge: Kopf, Nacken und die Oberseite des Körpers of a light faun or dead leaf colour, d. i. lichtgelb wie die im Herbst erstorbnen Blätter der Bäume; Kehle, Brust und Bauch aber weiss.

Ich habe statt der Hydischen Abbildung auf der Kupfertafel No. II eine andre dargestellt, benebst Beifügung des Kopfes nach differenter Beschreibung, vielleicht einer eignen Varietät; und ich glaube, dass diese dasjenige verbessert enthält, worin die Hydische der Natur nicht gemäss ist.

6) Die beiden Thalî'a. Die Perser haben daraus Talâja oder Tilâja gemacht. Das Wort bedeutet, wie es auch der Syrer erklärt, Insidiatorem, Exploratorem, einen qui intendit insidiis s. explorationi, — von dem 'arabischen Wurzelwort Thala' d. i. ascendit, ortus est, prodiit. Der mehr angeführte Ekhteri giebt über diese Figur nähere Auskunft. Er

sagt: *Thali'a* ist der *Kundschafter* und nach Einigen *Karâvul* (Excubitor, Procubitor, Wächter, Feldwacht, Vorposten) welchen man gegen die feindliche Postirung zu setzen pfleget. Ferner auch Thalî'a eldscheisch, (d. i. Exploratrix exercitûs) nämlich derjenige Theil, welcher dem Feind gleichsam auf den Nacken rücket, (also das, was die Engländer the forlorn hope nennen, griechisch φρουρὸς, oder προκαιτος, die Vorläufer, Wagehälse.)

Auch die 'arabischen Erklärer nehmen diese Figur bald in der Bedeutung eines Einzelnen, bald Mehrerer. «Thalî'a heisst es bei dem *Turdschman 'Arabi*, ist auf persisch Talâja und bedeutet so viel als *Dîdabân* (Speculator) türkisch *Karâul* d. i. Vorposte (Vigil Stationarius) — *Thali'a eldscheisch* heissen alle, die dem Feind die Spitze zu bieten beordert werden.» Daher wird auch in dem Werke Ferhengk Dschihângkiri Thali'a mit dem Beinamen Sseri Ghaughâ und Sseri Dschengk beleget, davon der erstere Kopf des Streits, der andre Haupt oder Kopf des Kriegs bedeutet.

Aus allem diesen erhellet, dass Thalî'a entweder Vorwächter, Vorwacht bedeutet, oder Kundschafter. Letzteres heisst in Persischen Leschkhèr pushûh, d. i. Exercitum explorans es sei nun eine einzelne Person, oder ein Trupp, so dazu gebraucht wird. Dass unter Thali'a oder Talâja, vielmehr das letztere verstanden werde, wenn es im Schachspiel vorkömmt, nämlich eine auskundschaftende oder recognoscirende Truppe, das hat Hyde sehr wahrscheinlich gemacht, aus einer Stelle, welche er aus dem oben genannten Ferhengk herbei ziehet.

Ein solcher recognoscirender Trupp heisst sonst bei den 'Arabern Mokáddema eldscheisch oder Ssâbika eldscheisch d. i. Praecursor Exercitus, der Vortrupp. Die Türken sagen Tscheri bâschi d. i. Caput exercitûs. Die Perser Pîschrû leschkhèr, d. i. Anteambulo exercitûs und Sserhèngk oder Ssèr 'Ahèngk, d. i. Caput trahens, auch Pîsch-âhengk d. i. Anteriora ducens. Mit einem veralteten persischen Ausdruck wird solches aber zuweilen Jesèkh gegeben, so Ferhèngk Dschihângkîrî durch eine kleine Mannschaft erkläret, welche vor der

Fronte streifet, um die feindlichen Truppen zu erforschen.

Tamerlan wird diese Schachfigur also vornehmlich zu Anfang des Spiels benützet haben.

7) Die beiden *Debâba.* Debâba bedeutet im Arabischen Musculum bellicum, ein Schirmdach, Kriegsmaschine, unter deren Bedeckung die Soldaten sich der Stadt näherten, zu welchem Gebrauch auch die sogenannte Vinea oder der Pluteus dienen mussten. Dergleichen Kriegsmaschinen waren bei den Alten, wie bekannt, meist schlechtweg aus Stangen und darüber gespannten rohen Fellen gefertiget.

Wie der Musculus und die Vinea bei den Römern von einander unterschieden gewesen, darüber kann man des *Justi Lipsii* Poliorcetica nachsehen, wo man beide abgebildet findet. Von dem Pluteus siehe den Vegetium im 4ten Buche. Auch unter andern noch von allen dreien besondern Arten bei den Römern Dempster a Muresk, Antiqq. Roman. p. 982.

Unsre Debâba wird vom Verfasser des arabischen Wörterbuchs Kamûs unter dem Wurzelworte Dabba, d. i. repsit folgendermassen beschrieben: "*Debâba* ist eine Maschine, welche man zur Belagerung brauchet. Man pflegt solche

bis an den Fuſs einer Mauer oder einer Veſtung vorzurücken, damit hernach die Soldaten, welche im Bauche derſelben verborgen ſind, einbrechen können." Daſſelbe wiederholt er unter dem Worte Daradſch.

Dieſelbe Maſchine wird nämlich mit einem andern Namen auch Durâdſcha genannt, oder auch Derrâdſcha, d. i. ein Laufwagen, weil ſie mit den beweglichen Laufwagen oder mit Räder verſehenen Stühlen, ſo man für die Kinder gebraucht, ehe ſie laufen lernen, und ſo ſonſt im Arabiſchen Hhâl, d. i. Drehſtuhl genannt wird, einige Aehnlichkeit hat.

Das Zeitwort Daradſch bedeutet greſſus eſt, gradatim progreſſus eſt. Der Name Debâba aber kömmt von Dabba, d. i. repſit, lentè ac leniter quaſi rependo inceſſit et clanculum obrepſit. Daher hat man auch das Wort Dâbba das ein kriechendes Thier bedeutet. Unſre Maſchine Debâba gehört nun zu derſelben Wurzel, weil ſie mit Rädern verſehen, beweglich iſt, und ſich bis an die Mauer einer Veſtung fortſchleichet.

Der Gang dieſer Maſchinen im Schachſpiele iſt langſam und Schritt vor Schritt.

III.

Eilf Fuſsmänner oder Bauern.

Unter dieſen hatte einer, der Königsbauer nämlich oder Baidak elſchâh den vornehmſten Rang und groſse Privilegien voraus, ſo daſs er auch ſeinen Platz in der Reihe der vornehmern erhielt. Dann war auch einer der geringſte unter allen übrigen, nämlich der Bauer der Bauern Baidak el baidak, der Servus Servorum oder gregariorum militum pediſſequus ac famulus.

Die übrigen waren nach den vornehmern Poſten benennt, welchen ſie in den Tamerlaniſchen Spiele, gleichſam als deren Compagnien bedient waren. Als nämlich 1 Baidak des Ferſîn, 1 Baidak des Weſîr, 1 Baidak des Ruch (dem andern Ruch wird der Baidak elbaidak gegeben), 1 Baidak des Debâba, 1 Baidak des Thali'a, 1 Baidak des Serâfa, 1 Baidak des Elefanten oder Fîl, 1 Baidak des Dſchamal oder Kameels, 1 Baidak des Reuters (Springers) oder Faraſs.

Zehnter Abschnitt.

Zusammengesetztes Schachspiel der Inder.

Dieses sehr alte Spiel ist von derselben Art, als das gemeine Schachspiel, welches seiner edlen Einfalt gemäss und der Geschichte zufolge auch in Indien ungleich älter ist als dieses, womit uns Herr W. Jones in den Asiatick Researches bekannt gemacht hat, und welches wir aus dieser Sammlung hier unsern Lesern mittheilen wollen.

Dieses zusammengesetzte Schachspiel, das bei den Indern neben dem gemeinen einfachen Schachspiele im Gebrauch kam, heisst wie das letztere dort zu Lande ebenfalls Tschaturangka, d. i. das Spiel der vier Angka.

Das Spiel der vier Angka oder vier Theile des Heers ist, wie ich oben zu seiner Zeit bemerkt habe, S. 82. ein Name des Schachspiels überhaupt, welcher von den vier wesentlichen Stücken der Schacharmee, *Hasty, Asswa, Rat'a* und *Padatam* entlehnet ist.

Hasty, *Asswa*, *Rat'a*, *Padatam*, d. i. Elefant, Pferd, Wagen, Fussvolk, nach unserer Art zu reden, Läufer, Springer, Roch, Bauer oder Fussmann.

Um nun aber auch zuweilen das gegenwärtige zusammengesetzte Schachspiel von dem gemeinen mehr zu unterscheiden, pflegt man dasselbe nicht blos im allgemeinen Tschaturangka sondern weit öfterer Tschatur rájí, d. i. die vier Könige zu nennen.

Der Grund hierzu ist, weil dieses zusammengesetztere Spiel von vier Personen gespielt wird, welche eben so viele Raja oder Radscha, d. i. Fürsten vorstellen und von denen zween und zween mit vereinigter Macht streiten.

Also sind in diesem indischen Spiele vier Personen thätig, und allemal zwo und zwo gegen einander, so dass zwar auch hier zwo Partheien bleiben, aber jede dieser Parthei ein doppeltes Kriegsheer commandiret.

Die Beschreibung von diesem Spiele, welche uns Herr W. Jones davon giebt, hat er aus einem alten angesehenen Schanskritbuche, dem B'awischja Purân genommen, einer der indischen klassischen Schriften oder Commentare des Wedam.

In diesem Purân wird eine Unterredung aufgeführt zwischen dem Weisen Wiassa und dem Könige Indischt'ir. Der Weise erklärt darin dem Könige auf dessen Verlangen die Bewandniss solches erdichteten Kriegführens, und was die vorzüglichsten Regeln dabei seyn.

"Nachdem du, sagt der lehrende Weise, "*acht* Quadrate an jeder Seite bezeichnet hast, "so ordne das *rothe* Heer gegen Osten, das "*grüne* gegen Süden, das *gelbe* gegen "Westen und das *schwarze* gegen Norden.

"Der *Elefant* stehe dem *Könige* zur "Linken, dann das *Pferd*, dann das *Schiff*, "und vor alle diese kommen *vier* Fussfolda-"ten, Aber das *Schiff* muss in dem Winkel "des Bretes stehen.„

Aus dieser Stelle ersiehet man sehr deutlich, dass auf eine jede Seite des Brets eine Kriegsmacht mit ihren vier *Angka* gestellt werden soll; weil der *Elefant* sonst nirgend jedem Könige zu Linken stehen könnte.

Rad'akant, ein gelehrte Brahme, ein Freund des Herrn Jones, lehrte ihn hierüber, dass das Schachbret, wie bei uns, aus 64 Quadraten bestehet, davon die eine Hälfte besetzt, die andre aber offen ist.

Dieses Spiel, fügte dieser Gewährsmann, auf welchen sich Herr W. Jones beruft, hinzu, kommt schon in den ältesten Gesetzbüchern vor. Die Gattin des Ravan, Königs von Lanka erfand es, damit sie ihrem Gemahl durch ein Bild des Krieges angenehm die Zeit vertreibe, während dass Rama, im zweiten Weltalter dessen Hauptstadt eng eingeschlossen hielt, s. oben S. 117.

Herr Jones macht hierbei die Bemerkung. "Was Ferdûſsî, gegen das Ende ſeines Schâhnâmé erzählet, war meinem Freunde unbekannt. Das Spiel iſt wahrſcheinlich durch *Borſu* den Lieblingsarzt des groſsen Anuſchirwân, der daher auch Waidjaprija genannt ward, von Canjacovdſcha in Indien, (Kanûdſch) nach Perſien gebracht.

Jedoch, ſagte er mir, daſs die Brahmen von Ghaur oder Bengkalen einſt wegen ihrer groſsen Geſchicklichkeit im Schachſpielen berühmt waren, und daſs ſein Vater, nebſt ſeinem geiſtreichen zu Tribeni lebenden Lehrer Dſchagannat' zween junge Brahmen in allen Regeln deſſelben unterrichtet und ſie auf Verlangen des letzten Raja nach Dſchajanagar geſchickt habe, wo ſie von dem Raja reichlich beſchenkt worden ſeyn."

Aber Rad'akant redete offenbar nicht von dem gemeinen und einfachen Schachſpiel, worauf die Nachricht bei Firdûſsi zu ziehen iſt, ſondern von der Erfindung des Tſchaturraji oder zuſammengeſetzten indiſchen Schachſpiels.

In dieſem zuſammengeſetzten Spiele iſt, wie man ſiehet, ein Schiff oder Boot an die Stelle des Rat' oder Streitwagens gekommen.

Aus Rat' oder Rat'h, welches in Bengkalen Rot'h (Rot') ausgesprochen wird; haben die Perser Roch gemacht, wie wir bereits an seinem Orte erörtert haben.

Herr Jones versichert schon, dass er seinem Freunde darin nicht beistimmen könne, dass in dieses Kriegsspiel statt des *Wagens*, worauf die alten Krieger Indiens beständig fochten, ein *Schiff* eingeführt sey. Und in der That ist es auch auf keinem Fall wahrscheinlich, sondern muss man sich vielmehr statt des Schiffs einen Streitwagen gedenken.

Ob man gleich sich den König als auf einem Wagen sitzend vorstellen kann, so dass auf die Weise doch nur 4 Angka heraus kämen, — der König auf einem Wagen, der Elefant, das Pferd und das Schiff — ob es ferner gleich auch bei wirklichen Feldzügen nicht selten unvermeidlich ist, Flüsse und Seen zu passiren: so findet sich doch auf dem Schachbret der Inder kein Fluss bemerkt.

Der Fluss ist allein auf dem Schachspielbret der Sineser entworfen, wie aus dem folgenden Abschnitt erhellen soll: aber dieses sinesische Schachspiel ist auch ganz verschieden von dem der übrigen Völker, und ganz in seiner Art besonders.

Es muss also dabei sein Bewenden haben, dass die Zusammenmischung von Schiff, Pferden, Elefanten und Fusskämpfern auf der

Ebne eine nicht zu entschuldigende Ungereimtheit ist, und dass dahero die vier Anga unsers zusammengesetzten indischen Spiels in Elefant, Pferd, Wagen und Fussvolk bestehen.

Eine eigne Sonderbarkeit dieses zusammengesetzten indischen Spiels ist der Gebrauch der Würfel dabei. Doch mag sich dieser bei einer Nachahmung des Kriegs allerdings rechtfertigen, wo das Glück so viel entscheidet.

Die Wahrheit aber zu sagen scheint das Schachspiel dadurch dennoch seinen, unter den Wissenschaften ihm angewiesenen, hohen Rang zu verlieren und die Gestalt des Whist anzunehmen, nur dass die Figuren nicht ungesehen, wie die Karten, gebraucht werden.

Und doch finden wir, dass die Züge des Schachspiels, wie der weise Wjasa sie angiebt, gewissermaassen vom Zufall abhängen. Denn er fährt in der Unterweisung seines Prinzen also fort:

„Wenn die fünfe gefallen ist, so muss „der König oder ein Bauer (Fussmann) „gezogen werden; wenn vier, der Ele„fant; wenn drei, der Springer; „wenn zwei, das Schiff (der Wagen).“

Hierauf beschreibt er den Gang der Figuren, wie folget:

Der König bewegt sich frei nach allen Seiten hin, aber nur Einen Schritt.

Mit derselben Einschränkung rückt der Fuſsmann oder Bauer weiter, nur gehet er gerade aus, schläget aber seinen Feind durch einen Winkel oder schräg.

Der Elefant gehet nach allen Richtungen hin, so weit man will.

Das Pferd (der Springer, Le Chevalier) springt in schiefer Richtung über drei Quadrate.

Das Schiff (der *Wagen*) gehet schräg über zwei Quadrate.

Man siehet aus dieser Beschreibung, daſs der Elefant in diesem Spiele die Rechte des Fers in dem gemeinen Schachspiele hat; das Schiff und der Wagen aber die Bewegung derjenigen Figur beobachtet, welche wir den Laufer nennen, und welche der Elefant im gemeinen Schachspiel ist, nur mit einer Einschränkung die ihr Vermögen sehr verringert.

Wir müssen auch noch die etlichen Hauptregeln anführen, welche der Schanskritdichter uns als oberflächliche Vorschriften für den Gang des Spiels hinterlassen hat.

"Die Bauren oder Fuſsmänner und "das Schiff (der *Wagen*) mögen beide "schlagen und sich wieder schlagen lassen; "dagegen der König, der Elefant und "das Pferd den Feind schlagen mögen, "sich aber nicht blos stellen dürfen, um "geschlagen zu werden."

"Jeder Spieler suche was er hat mit mög-
"lichster Sorgfalt zu erhalten, und decke
"vor allen seinen König und opfere
"nicht einen Höhern gegen einen Ge-
"ringern auf.„

Hier macht der Ausleger des Purân, worin dies alles vorkömmt (S. ob.) die Bemerkung, dass das Pferd, welches aus jedem Stande auf der Mitte des Brets unter acht Springern einen wählen kann, dem Schiffe, oder richtiger dem *Wagen*, welchem nur zwischen vieren die Wahl frei stehe, vorzuziehen sey.

Dieser Grund fällt bei dem gewöhnlichen Schachspiel natürlich weg, indem der Läufer und der Roch eine ganze Linie beherrschen, und ein Springer an der Seite, wo angegriffen wird, allerdings weniger als ein Röch, der im Gange ist, vermag. —

"Die überlegne Macht des Elefanten ist
"es, warum der König kühn seyn darf;
"gieb also lieber das ganze Heer preis,
"um den Elefanten zu decken.„
"Nach der Vorschrift des Gkotama soll
"der König nie einen Elefanten vor den
"andern stellen, wenn er sonst irgend
"Platz hat; denn das wäre ein grosser
"Fehler von wichtigen Folgen. Kann er
"aber einen der feindlichen Elefanten
"tödten, so muss er den zu seiner Linken
"tilgen.„

Die letzte Regel findet Herr Jones, wie billig, sehr dunkel. Da aber Gkotama ein berühmter Rechtsgelehrter und Filosof war, so würde er sich nicht zu Regeln für das Tschaturangka Spiel herabgelassen haben, wenn dieses Spiel von den alten Weisen Indiens nicht so sehr geachtet und geschätzet worden wäre.

Das übrige der von Rad'akant für Herrn Jones abgeschriebnen und erklärten Stellen beziehet sich auf die verschiednen Arten, wie einer oder der andre von den vier Spielern Etwas oder Alles gewinnen könne. Denn, wie wir gleich erfahren werden, wenn zwischen zween Verbündeten ein Streit entstanden ist, so kann einer von den Königen die ganze Macht zu befehligen übernehmen und einen Kampf für sich allein beginnen.

Erstlich:

a) "Wenn ein König sich an den Platz eines "andern gestellt hat, welcher Vortheil "Ssinhasana oder der *Thron* ge- "nannt wird, so gewinnt er in diesem "Spiele einfach.

b) "Zweifach gewinnt er, wenn er den "feindlichen Monarchen bei Besitznehmung "seines Throns zugleich vom Leben zum "Tode hilft.

c) "Kann er sich auf den Thron seines Mit-
"genossen setzen, so erhält er den Befehl
"über das ganze Heer.„

Zweitens:

a) "Kann er nach und nach die Thronen
"aller drei Könige gewinnen, welches
"Tschaturraji oder Tschatura-
"dschi genannt wird, so erhält er den
"Sieg und gewinnt doppelt, wenn er
"den letzten der drei Könige unmittelbar
"vor der Besitznehmung seines Throns
"zugleich tödtet.

b) "Tödtet er ihn selbst auf dem Throne,
"so gewinnt er vierfach.„

Eben so, setzt die Erklärung dieses Stücks des Purân hinzu, kann ein König bei einem wirklichen Kriege als Sieger angesehen werden, wenn er die Hauptstadt seines Gegners einnimmt. Kann er aber seinen Feind zugleich vertilgen, so beweist er sich als einen noch grösern Helden und befreiet sein Volk von aller weitern Besorgniss auf immer.

"Sowohl bei dem Ssinhasana als „Tschaturaji muss der König von "den Elefanten oder von der ganzen vereinigten Macht unterstützet werden.„

Drit-

D r i t t e n s:

a) "Hat einer von den Spielern seinen König
"noch, sein Theilnehmer aber den seini-
"gen verloren, so kann jener diesen ge-
"fangnen Alliirten wieder ins Spiel brin-
"gen, wenn er im Stande ist, beide feind-
"liche Könige zu nehmen.

b) "Gehet dieses letztere aber nicht an, so
"kann er, nach einer allgemeinen Regel,
"seinen König für einen von jenen aus-
"tauschen, und auf diese Weise seinen
"Alliirten lösen, der seine Stelle wieder
"bekömmt.„

Dieser Vortheil führt den Namen Nripacrischta, d. i. Wiedergewinnst durch den König. Ein andrer Vortheil, Nancacrischta genannt, scheint ihm ähnlich, beziehet sich aber auf die Schiffe oder vielmehr Wagen.

Dafs hier die Rede von verloren gehen des Königs ist, darf man sich nicht wundern, da dieses zusammengesetzte Spiel der Inder den Verlust des Königs erlaubet, welcher in ordentlichen Schachspiel gar nicht statt finden kann.

V i e r t e n s:

"Kann ein Bauer oder Fufsmann
"auf ein Quadrat der letzten Reihe gegen

"über kommen, so erhält er den Rang
"dieses Platzes nur dass die Plätze des
"Königs und des Schiffs (des *Wagens*)
"ausgenommen sind.

"Dieser Vortheil oder diese Beförderung
"heisst Schatpada oder die 6 Gross-
"schritte."

Hier finden wir, mit einer besondern Ausnahme, die Regel des gemeinen Schachspiels wegen Erhebung der Bauren, eine Sache die bei dem gewöhnlichen Schachspiel nicht selten so äusserst interessante Anstrengungen veranlasst, und welche den arabischen und persischen Dichtern und Moralisten zu so manchen nachdrücklichen Bemerkungen über das menschliche Leben Stoff an die Hand gegeben hat.

"Dieses Vorrecht des Schatpada fand,
"nach der Meinung des Gkotama nicht
"statt, wenn ein Spieler noch drei Bauren
"hatte. War ihm aber nur noch Einer
"nebst Einem Schiffe (*Wagen*)
"übrig, so konnte der Bauer sogar
"König oder Wagen werden."

Fünftens:

"Wie die Racschassa oder Riesen (d. i. das Volk von Lanka, wo dieses Spiel erfunden ward S. Ob.) "lehren, ist das Spiel

"weder gewonnen noch verloren, so bald
"der König allein, ohne weitere Gehül-
"fen, übrig geblieben ist.
"Sie nennen diesen Fall Cacascht'a.„

Sechstens:

"Wenn drei Schiffe (*Wagen*) zusam-
"men treffen und das vierte kann in den
"noch übrigen Winkel dazu gestellt wer-
"den, so heisst das Vrihannauca,
"und der Spieler des vierten nimmt
"alle jene drei.„

Es folgen hierauf nach Herrn Jones Angabe in der Urkunde noch zwo oder drei Stanzen, welche die weitern Regeln enthalten, die der Verfasser geben wollte, es sind aber diese Stanzen entweder durch Schuld der fehlerhaften Handschrift, oder auch wegen der alten Sprache, so dunkel, dass Herr Jones des Pandits Erklärung derselben nicht verstehen konnte, und daher vermuthete, dass selbst dieser Erklärer nur sehr undeutliche Begriffe davon gehabt haben müsse.

Inzwischen würde es, sagt Herr Jones, wenn es der Mühe lohnte, nicht schwer seyn, das Spiel nach obigen Regeln zu versuchen und ein wenig Uebung würde vielleicht alles verständlich machen.

Ein Umſtand ſcheint aus dieſem Auszuge aus dem Puran, wie ſchon Herr Jones bemerkt, ſonderbar.

Alle Hazardſpiele nämlich ſind von dem indiſchen groſsen Geſetzgeber, *Menu* ausdrücklich verboten. Und doch wird das Tſchaturangka oder vielmehr Tſchaturraji-Spiel, wobei man ſich der Würfel bedient, ſelbſt von dem groſsen Wjaſsa gelehrt, deſſen juriſtiſche Abhandlung, nebſt einer andern des Gkotama, unter den achtzehn Büchern befindlich iſt, welche die D'erma Schaſtra (Sammlung von Geſetzen und ihren Auslegungen) ausmachen.

Da Rad'akant und ſein Lehrer Dſchägannat', fährt Herr Jones fort, von unſerer Regierung den Auftrag haben, eine Sammlung der indiſchen Geſetze zu beſorgen, und da beide, zumal der ehrwürdige Weiſe zu Tribeni, dieſes Schachſpiel verſtehen, ſo werden ſie hoffentlich im Stande ſeyn, die Gründe anzugeben, warum daſſelbe von jenem allgemeinen Verbote ausgenommen, und ſogar öffentlich von den ältern und neuern Brahmen gelehrt worden iſt.

Nach dem Abſterben des Herrn Jones, ſo 1794 erfolgte, haben wir bis jetzt nichts weiter hierüber erfahren.

Elfter Abschnitt.

Das Schachspiel der Sinesen.

Einige zerstreute Nachrichten von dem Schachspiel der Sinesen haben schon die ältern Jesuiten und Missionarien gegeben, vornehmlich Semedo und Trigaut. Diese hat hernach Thom Hyde, welchem wir hier vornehmlich folgen wollen, benutzet, und eine weit vollständigere Nachricht gegeben. Die letztere hatte er dem gelehrten Sineser Schin-Fo-çung aus der Provinz Nan-king zu verdanken.

Neuerlich ist über dieselbe Materie noch eine lesenswerthe Abhandlung erschienen. Das ist Irwins Nachricht vom Schachspiel, wie es die Sineser spielen, mit Zeichnung und sinesischer Schrift, und einer übersetzten Nachricht eines Sinesen. (Steht in den Transactions of the Royal Irish academy. S. oben p. 50.)

Das Schachbret hat auch so wie es in dieser unsrer Nachricht beschrieben wird, in der Mitte einen Fluss, welcher beide Heere von einander trennt. Der König ist in einem befestigten Ort eingeschlossen, kann auch nicht herausgehen. Neben dem Könige stehen zween Prinzen. Noch kömmt darin vor, der Man-

darin, der die Freiheit hat einen über den Flufs zu fetzen; und der Bube mit einer Rakete, wie er bei den indifchen Armeen vorkömmt, welcher zwifchen den Linien ftehet und alles überfpringet.

Man wird alfo leicht gewahr, dafs alles diefes mit den ältern Nachrichten bei Thom. Hyde fehr gut übereinftimmt, und alle diefe Nachrichten als richtig und zuverläfsig anerkannt werden dürfen.

Ueber das Alter des finefifchen Schachfpiels find die Meinungen verfchieden. Herr Irwin will, das Schachfpiel überhaupt fey eine urfprünglich finefifche Erfindung. Allein da diefe Annahme von der Gefchichte felbft gnugfam widerlegt ift, fo wollen wir uns dabei nicht aufhalten.

Es ift wol ficher anzunehmen, dafs bei aller Verfchiedenheit des finefifchen Schachfpiels von dem allgemeinen, diefes doch urfprünglich aus Indien nach Sina übergegangen ift. Die grofse Abänderung, welche daffelbe in Sina erlitten, fchreibt fich hauptfächlich von der Verfchiedenheit der dortigen Staats- und Kriegsverfaffung her.

Ob alfo gleich die Sinefer das Schachfpiel von den Indern haben, fo fcheint es doch, dafs daffelbe in einer fehr unvollkommnen Ueberlieferung zu ihnen gekommen fey. Wenigftens würden fonft die willkührlichen Abände-

rungen nicht so stark und auffallend seyn, als sie wirklich aus dem eignen Genie der sinesischen Nation geflossen sind. Sie haben dieses Spiel fast ganz nach ihren eignen Sitten und ihrer besondern Staats- und Kriegsverfassung abgemodelt. Solches soll nun nach der Irwinischen Nachricht vom Alterthum des Spiels bei den Sinesern, seit dem Anfang der vollständigern Geschichte der sinesischen Monarchie geschehen seyn.

Da nun dieser Anfang der vollständigern sinesischen Geschichte etwa 200 Jahr vor Christus fällt, so wäre also dieses ohngefähr die Epoche der Ueberpflanzung des Schachspiels aus Indien nach Sina, und folglich die ohngefähre Bestimmung des Alterthums des sinesischen Schachspiels.

Das Schachspiel heisst in sinesischer Sprache Ssiang-ki, d. i. Elefantenspiel, und die Figuren oder Steine desselben heissen Su (ςu) d. i. Dinge, Sachen, Werkzeuge. Dasselbe Wort bedeutet sonst soviel als Sohn, und hin und wieder wird es als Füllungspartikel in dieser Sprache gebraucht.

Nur selten sollen es die Sineser um Geld spielen. Das dazu gehörige Schachbret hat 64 Felder. Hier bitte ich den Leser die Kupfertafel No. b. nachzusehen. Da ist das ganze sinesische Schachbret abgezeichnet, und gewiesen, wie die beiden Armeen einander ent-

gegen stehen, doch so, dass sie durch einen mittendurch fliessenden Fluss von einander getrennet sind. Daneben sind die Namen der sinesischen Schachsteine beigefüget.

Gewöhnlich bestehen diese Schachsteine oder Spielfiguren bei den Sinesern aus kleinen runden elfenbeinern oder hölzernen Scheiben, die sich völlig gleich sind, nur dass jede ihre Bedeutung im sinesischen Schriftcharakter als Aufschrift führet.

Eben so waren die sinesischen Schachsteine beschaffen, welche sich in dem Museo des Leydenschen Professors, des berühmten Golius aufbewahret befanden. Sie waren aus der Hinterlassenschaft des D. Martinius, der lange in dem Reiche Sina gelebt hat. Nicht durch verschiedne bildliche Gestalten, sondern blos durch ihre Inschriften von einander verschieden. — Lauter gleich gestaltete elfenbeinerne Scheiben, deren Durchmesser fast einen Zoll, und die Dicke oder Höhe etwa einen Viertelzoll betrug.

Inzwischen behaupten mehrere, und besonders Semedo und Trigaut, dass die Sineser oft auch bildlicher Gestalten sich bedienen. Hyde bezweifelt dieses, aber aus Irwin wird es wieder bestätiget.

Die unbildliche Gestalt mit blosser Aufschrift der Bedeutung muss freilich sehr viel Unbequemes haben, und setzt Spieler voraus,

welche die finesischen Charaktere lesen können, welches doch nicht alle Einwohner des Landes vermögen, wenn sie nicht Gelehrte sind.

In der Mitte des Schachbretes (s. Kupfertafel No. b.) ist ein Strohm oder Fluss. Der wird Kia-Ho genannt, d. i. Dividens Fluvius, der theilende, abtrennende Strohm. Er theilet nämlich oder sondert von einander ab die beiden gegen einander streitenden Heere. Die Vorstellung ist, dass beide Heere an einem starken Strohm zusammen stossen, und um einander anzugreifen und zu besiegen, nothwendig erstlich den Fluss übersetzen müssen.

Hat nun ein gemeiner Soldat das Glück den Fluss überzusetzen und den Feind anzugreifen, der ist hernach in seiner Würde erhöhet und rückt, wenn der General der Armee fehlet, an dessen Stelle ein. In diesem Fall erhält er zugleich die Freiheit, rückwärts und vorwärts zu agiren, da er ausserdem, so lange er noch nicht zu diesem Posten erhöhet wird, nicht rückkehren darf.

Man muss sich aber den Fluss oder Strohm, als den grössten Strohm des ganzen Reichs gedenken, welcher von der leimigen Farbe seines Wassers Wang-Ho, d. i. Flavus fluvius s. Croceus fluvius genannt ist. Er theilt das sinesische Reich von Indien, Tibet und der Tatarei, gegen West, und durchschneidet hernach von der Tatarei rückkehrend

die sogenannte grosse Mauer und ganz Sina schräg durch.

In der Bedeutung eines theilenden Flusses heisst er im Japanischen Cava-tori-vake und Malaisch Ssongkei pulangh oder Pulangh Ssongkei, d. i. Separans fluvius. Vielleicht ist dies der Fluss, den Marc Pol den Fluss Pulisachniz oder Pulisangui nennet. Sonst ist Puli Ssangk oder Pulissangkin im persischen so viel als Pons lapideus, die steinerne Brücke, und Marc Pol fügt wirklich hinzu, dass dieser Fluss eine solche Brücke über sich habe.

Der Figuren, daraus die Armee bestehet, sind hier eigentlich sieben, davon aber drei auf der einem Seite anders benennt und charakterisirt werden als auf der andern entgegengesetzten, dahero denn, wenn man will zehn herauskommen.

Der Leser findet diese zehn Namen der sinesischen Schachfiguren auf der Kupfertafel neben No. b.

Die ältern Nachrichten der Jesuiten zählen sehr unvollständig, auch nicht ganz genau blos fünf Arten von Schachfiguren, nämlich *Rex, Litteratus, Equus, Lebes, Pedes.* Der schon angeführte Semedo redet auch von zweien *Alfieri.*

"Der König, sagt er, überschreitet niemals die 4 ihm nächsten Felder; eben so

die zween Alfieri — Il Re loro non scappa mai fuori di quattro case piu vicine a se; il que fanno ancora si due Alfieri.„

Unter diesen beiden Alfieri werden also die beiden Gelehrten verstanden s. unten Fig. 2.) als welche sich vom König oder der ersten Person in diesem Spiele, welche statt des Königs da ist, nicht über die vier nächsten Felder entfernen dürfen. Es sind Mandarinen vom höchsten Range, welche die Stelle der ersten Staatsminister versehen.

Daſs diese Semedo mit dem Namen Alfieri belegt, ist den Sinesern selbst ganz unbekannt und fremd. Er bedient sich aber eines Sprachgebrauchs, welchen er analogischer Weise von dem gemeinen persischen Schachspiel entlehnet, da man den Generalissimus, der dort aber nur Einer ist, Fers oder Alfers nennt. Vielleicht hat er auch, im Betracht, daſs der sogenannte König eigentlich dem Fers oder der sogenannten Regina im europäischen Schachspiele entspreche, geglaubt der Ordnung folgen und diese beiden Figuren eben so benennen zu müssen, wie im italiänischen die Figuren nächst nach der sogenannten Königin benennt sind, nämlich Alfieri, s. oben von der Figur des Läufers

Kurz Alfieri ist, so wie es Semedo nimmt, eine sehr unschickliche Benennung. Um so weniger hätte der französische Uebersetzer ou les deux Fols zur Erklärung der les deux Alfiéres hinzusetzen sollen. —

Richtiger nennt sie Trigaut die Litteratos, Regis Assesores. Dass übrigens die Sineser so wenig von einer Königin in diesem Spiele etwas wissen, als alle übrige Orientaler, ist an sich, wenn es auch Semedo nicht ausdrücklich bemerkte, in dem er sagt: Non hanno Regina, ma altri due pezzi che se chamano Vasi di polvere molto ingegnioso etc.

Die beiden Scachi ingeniosi et celeriter moventes, welche er meint, und die sein französischer Uebersetzer ganz widersinnig Vaisseaux de terre benennt, sind des D. Trigaut seine Lebetes pyrii pulveris, s. weiter unten.

Was den König betrift, dessen diese ältern Nachrichten gedenken, so verstehen sie darunter die erste Person des sinesischen Spiels, welche die Stelle des Schach vertritt. Auch Irwin in der neusten Nachricht spricht vom König in diesem Spiele.

Eigentlich findet nun freilich in dem sinesischen Schachspiele der König in dem Verstande, als er von den übrigen orientalischen Völkern hier eingeführt wird, nicht statt.

Dort ist der Schâh, der Monarch selbst, hier ist es blos ein Vice-König.

Die Person des Königs selbst oder des Kaisers heisst im sinesischen nach portugisischer Schreibart Hoam (oder Hoang) und muss von uns whang oder wang ausgesprochen werden. Wang ist der allgemeine und üblichste Name dieser hohen Person.

Sonst hat die sinesische Sprache noch einige synomine Benennungen, dadurch man die Person des Königs oder Kaisers, oder doch die hohen Glieder seines Hauses anzeigen kann. Dahin gehören:

Ti oder Wang-ti
portugisisch: Hoam-ti (Hoang-ti), welches die ältern Bücher der englischen Kaufleute und Reisenden meistentheils fälschlich Hungtee oder Hoangtee zu schreiben pflegen.

Tschu-heu, d. i. Fürsten, Prinzen. So heissen nämlich die Söhne und Brüder des Kaisers oder Königs von Sina, welche nach dem ersten oder zween ersten folgen, wenn deren mehrere als Einer oder Zween sind. Denn blos der älteste oder die beiden ältesten Söhne oder Brüder führen den Titel Wang, gleich dem Könige oder Kaiser selbst.

Tschu bedeutet Herr, und Heu bedeutet sonst eigentlich die Königin oder Kaiserin.

Kuin (oder Guin, wie einige schreiben) d. i. König. Dies ist aber das allgemeine Wort für einen jeden, auch ausländischen König.

Die ersten Hof- und Staatsbedienten, die Mandarinen heissen Co-lao, d. i. Palatio venerandi s. honorandi. So viel hier beiläufig von den königlichen oder kaiserlichen Benennungen. Bei Thom. Hyde finden die Leser (p. 139.) alle diese und andre in diesem Abschnitt vorkommende Benennungen, auch, wie dieselben mit ihren eigenthümlichen Zeichen in der jetzt gebräuchlichen sinesischen Charakterschrift geschrieben werden.

Aber, wie oben bereits gesagt ist, so haben die Sineser in ihrem Schachspiel nur einen Vice-König. Der König oder Kaiser selbst kömmt nach ihrer Reichsverfassung, so wenig als die Kaiserin oder Königin in den wirklichen Krieg, geschweige dass man es sollte schicklich gefunden haben, ihn in das denselben darstellende Schachspiel einzuführen.

Das Schachspiel, welches uns die ältern Nachrichten des Semedo und Trigaut beschreiben, wobei man nur fünf verschiedne Schachsteine zählet, wie oben bemerkt worden, scheint in der That eine eigne Manier, es zu spielen, zu seyn, welche neben der vollständigern bestehet, so wie überhaupt wohl ohne Zweifel ist, dass in Sina eben sowohl als in andern Ländern, wo Schach gespielt worden ist, und noch gespielt wird, verschiedene einzelne Modificationen dieses Spiels in Gebrauch gekommen sind.

Von der Art Schachspiel der Sinesen, wie solches uns die ältern Nachrichten deliniiren, wird man sich einen deutlichen Begriff aus einer Stelle des Trigaut machen können. Er sagt: "Graviores fallendo tempori et ludicro etiam quaestui adhibent Latrunculos (Scacchos) nostris non omnino absimiles. *Regius* enim calculus nunquam egreditur 4 Cellulas suo loco viciniores, sed neque *Litterati* duo Regis Assessores. Regina carent. Alios porro duos habent calculos non parum ingeniosos quos ipsi *pulveris bellici lebetes* vocant. Ii *Equos* duos praeeunt, et *Pedites* subsequuntur, qui in his duabus cel-

lulis unâ cellulâ praecedunt. In cedit hic calculus eo fermè modo quo Turriti noſtrates Elefantes (d. i. quo Ruchi apud alias gentes i. e. celeriter, uti eſt motio pyrii pulveris aut globorum è bombardis miſſilium) inimici tamen exercitûs ductorem regem non petit, niſi inter ipſum et regem qui petitur alius ſit calculus vel proprius vel colluſoris. Hinc fit ut tribus modis ictum vitare poſſit Rex appetitus: primum exiguâ, ut ita loquar, corporis declinatione, et honeſtâ fugâ in proximam cellulam ſ. ſtationem: deinde oppoſitu alterius calculi: postremo ſi penitus nudetlatus, tum jubeat faceſſere militem ſuum à quo tegebatur.„

Hier

Hier ist das Schema dieses Spiels:

Equus.	Litteratus.	Rex.	Litteratus.	Equus.
Lebes.	Pedes.	Pedes.	Pedes.	Lebes.
Pedes.				
Pedes.				Pedes.
Lebes.	Pedes.	Pedes.	Pedes.	Lebes.
Equus.	Litteratus.	Rex.	Litteratus.	Equus.

Doch wir kehren zu dem vollständigern sinesischen Schachspiel zurück, wie es uns Hyde zuerst mitgetheilt hat, und davon das Schema auf der Kupfertafel No. b zu sehen ist.

Die Zahl der verschiednen Schachpersonen oder Schachsteine in diesem vollständigen sinesischen Schachspiele ist, wie oben eröfnet wor-

den ist, sieben; oder wenn man will zehn, weil wenigstens zehn verschiedene Benennungen gebräuchlich sind.

Die beiden Heere, die aus diesen Figuren oder Substanzen bestehen, werden einander entgegengesetzt geordnet, so dass eines diesseits, das andre jenseits des grossen Flusses zu stehen kommt. In dieser Anordnung oder Stellung haben die Sineser noch über dies das eigne, dass sie ihre Scheiben oder Figuren, nicht in die Feldungen setzen, sondern solche jederzeit auf die Gränzlinien dieser Felder rücken, und eben so auch dieselben, wenn sie ausziehen und fortschreiten, nicht in der Mitte der Felder fortbewegen, sondern allezeit auf der Linie fortrücken, den einzigen Elefanten ausgenommen. Man sehe die Kupfertafel No. b.

Was nun von den sämtlichen einzelnen Schachfiguren zu bemerken stehet, das soll nun schliesslich nachfolgen.

1. çiang (Siang) der Statthalter, ist diejenige Schachperson welche ihren Platz in der Mitte einnimmt, und vertritt die Stelle des Königs oder Schâh. Den König oder Kaiser selbst aber soll sie nicht vorstellen. Daher heisst sie auch nicht Wang sondern çiang. Eben so ist es Brauch bei den Sinesen, dass wenn der Kaiser einen Fürst oder auch König als Oberbefehlshaber seiner Armee be-

ſtellt, derſelbe in ſolchem Poſten nicht Wang oder König, Fürſt, ſondern çiang genannt wird.

Dieſer çiang oder Statthalter iſt bei der Armee der höchſte Mandarin der Miliz, der oberſte General oder Befehlshaber der Truppen, wenn die Armee zu Felde ſteht. Da der Kaiſer ſelbſt nie mit zu Felde ziehet, ſo muſs dieſer ſeine Stelle verſehen. Er heiſst auch çai, ſ. die Kupfertafel bei b. Das bedeutet auch Dux, ſo daſs beide Benennungen çiang oder Dux generalis und çai d. i. Dux ſ. Gubernator, im Grunde ſynonim ſind.

Man ſagt zuweilen auch çai-ſſing, d. i. Gubernator aſſiſtens oder Gubernationi aſſiſtens. Man muſs aber die verdorbne Schreibart Caiſing in einigen Miſſionsnachrichten nicht annehmen, als welche ganz falſch iſt und aus einem Irthum des Drucks herrühret, da man c für ç genommen.

Dieſer Statthalter oder Heerführer bewegt ſich allezeit auf der geraden Linie, durch die 9 engern Orte oder Winkel des abgetheilten Quadrats (ſ. die Kupfertafel No. b). Aus dieſem Quadrat von 4 Feldern geht er nie heraus. Dies iſt gleichſam ſein Lager, welches er zu ſeiner Sicherheit nie verläſst. Er gehet auch überdem in dieſem Quadrate wie ſchon

gesagt ist, nur längst der geraden Linien, niemals aber über die schräg oder schief gezognen Linien.

Jede feindliche Figur die ihn angreifen will, kann er schlagen oder wegnehmen. Auch muss jeder, der ihn in Gefahr setzt und ihn selbst zu fangen und zu tödten drohet, ihn durch ein G'o Sche, d. i. ich tödte oder ich verschlinge, vorher warnen. Dieser Zuruf entspricht also dem Schachbieten im gemeinen orientalischen Schachspiel.

Ist er endlich gefangen oder tod, so ist das Spiel zu Ende und der Sieger ruft alsdann çiang. Im gemeinen Schachspiel sagt man Schâhmât, nur mit dem Unterschied, dass da dem König niemand ans Leben kommt, hier aber der çiang wirklich getödtet oder weggenommen wird.

Wider die feindlichen Kanonen wird der çiang auf die Art gedeckt, dass demselben zwei entgegen gestellt werden, da denn die Kanone den vordern zweiten trift und also çiang verschont bleibt.

Noch muss ich bemerken, dass die Schapaner (Japonenser) diese erste Person ihres sinesischen Schachspiels Schogun nennen.

II. Ssù d. i. der Vikarius, der Stellvertreter, Wesîr, Oberstlieutenant, Generallieutenant etc. wie man es erklären oder verdeutschen will. Er ist gedop-

pelt und hat alfo der çiang (Statthalter, oder Vice-König,) zu beiden Seiten einen folchen Mandarin der Miliz vom zweiten Range.

Diefe Wefirs bewegen fich auf den fchräg gezognen Linien des Quadrats oder königlichen Lagers, f. die Kupfertafel b.

Das find nun die beiden Perfonagen, welche fonft in den miffionarifchen Nachrichten Litterati; d. i. die Gelehrten (auf Schapanifch Gacutcha) genannt werden, f. oben p. 315. Diefe Benennung ift aber zu allgemein, weil freilich die Klaffe der Mandarinen überhaupt die Kafte der Gelehrten in Sina ausmacht, und auch keiner ohne vorgegangne Doktorwürde (wenn wir nach unfern Begriffen und Vorftellungen fo fagen dürfen) zu Ehren gelanget; inzwifchen aber dies nicht hinreichend ift, im Befondern das Amt eines folchen Mandarins zu bezeichnen.

Auf Schapanifch pflegt man im Schachfpiel und fonft einen folchen Mandarin, der Generallieutenant oder Wefir bei der Armee ift, Dai oder Mio-dai, auf malaifch Tanp'at p'agang zu nennen.

Kurz zu fagen ift der Ssu im finefifchen Schachfpiel ohngefähr der Fers im gemeinen orientalifchen Schachfpiel, nur dafs er da bei weiten nicht fo befchränkt ift als hier, wo er fich nicht über die vier dem Vice-Könige

nächsten Felder, also nicht ausserhalb des königlichen Lagers verlaufen darf, s. oben p. 323.

III. Ssiang, das ist der Elefant, welcher aber auf der andern Seite, nämlich bei der rothen Armee mit einem andern Charakter bezeichnet wird, den man nicht Elefant, sondern Assistent übersetzen muss. Und ist diese Figur wiederum doppelt in Einer Reihe, nämlich zu beiden Seiten der beiden Ssù, s. die Kupfertafel No. b.

Da der Name Ssiang, wenn er blos ausgesprochen wird, ohne dass man ihn nach verschiedenen Schriftcharakter näher bestimmt, beides sowol Elefant als Assistent bedeutet, so kann man in der Uebersetzung auch beides verbinden und sich den Hülfselefanten darunter denken.

Diese Figur nun bewegt sich auf eine eigne Art, wieder die Weise der übrigen Figuren, allein *schräg* über 2 Felder zugleich, wenn es nöthig ist. Die Bewegung derselben gehet also nicht wie bei den andern über die gezogenen Linien hin, sondern quer oder schräg durch die Felder durch, es sey nun im Fortschreiten oder im Rückgehen.

Die Leser finden diese Art zu gehen, der Deutlichkeit wegen auf der Kupfertafel bei b, vor Augen entworfen. Soll es dieser Figur aber erlaubt seyn, durch zwei Felder auf ein-

mal zu ſchreiten, ſo muſs der Weg offen und nicht entweder von Freund oder Feind beſetzet ſeyn. Denn ſie darf keine andre Figur überſpringen.

Eben ſo kann ſie auch, ſo wenig als die übrigen Officiere den Fluſs in der Mitte hinüber ſetzen, da ſie den Heerführer allezeit beiſtehen und ſich nicht von ihm entfernen ſollen.

Im wirklichen Kriege ſitzet dem Elefant ein Mandarin, des zweiten oder minderen Ranges auf, welcher als der Elefantenmeiſter angeſehen iſt. So iſt der Name des Elefanten bei den Schapanen, und daſs die Figur auf dem einem Theile der Elefant iſt, auf der andern Seite der Aſſiſtent heiſst, iſt bereits oben bemerkt worden, und iſt dieſes in dieſem Spiele nicht der einzige Fall, indem ſolches gleicher weiſe von dem gemeinen Soldat in ſelbigem gilt, als welcher auf der einen Seite ço und auf der andern Ping heiſset. Auf welcher Seite ſo, und auf welcher wiederum ſo, iſt bei Anfang des Spiels willkührlich, aber wenn das Spiel angegangen dann bleibt es, wie man ſich in dieſem Fall die Steine gewählt hat. Wer den Elefant hat, der behält ihn als Elefant das ganze Spiel hindurch, wer dagegen den Stein mit dem Schriftcharakter des Aſſiſtenten erwählet, der behält ihn ebenfalls. Und ſo desgleichen

mit ço und Ping. Doch der Begriff oder vielmehr der geschriebne Charakter des Steins ist blos verschieden, der Name bleibt im Spiele derselbe. Denn der Fussmann wird von beiden Partheien beständig ço genannt, er sey nun auf der Figur ço oder Ping bezeichnet.

IV. Ma, oder das Pferd, der Reuter. Nach der gemeinen Mundart wird Ba oder Bae ausgesprochen. Dieser Stein bewegt sich auf der ihm gezeichneten Linie, und kann bis auf den dritten Punkt, Ort oder Winkel (aber nicht ins dritte Feld zu verstehen) fortschreiten, und dieses auf einmal oder durch Einen Sprung, gerade, rechts oder links, z. B. man vergleiche auf der Kupfertafel No. b das kleine unten beigezeichnete Schema. Wäre also ein Stein in punkto 5 so kann das Pferd in Punkto 2 sich nicht anders weiter setzen, als wenn rechts oder links der Weg offen und leer ist. Wäre aber der Punkt 5 leer, so kann es in 8, 4 oder 6 fortschreiten. Ist in 1 und 2 niemand, so geht es in 4 oder 6. Denn das ist zu merken, dass dieser Stein von dem ersten Orte oder Winkel, da er los bricht, allezeit auf der Linie weiter gehet, es sey nun gerad oder rechts oder links. Steht nun einer in der Linie im Weg, so ist er in seinem Lauf oder in einer Bewegung gehindert.

Uebrigens denn auch diese Figur wie die übrigen Officiere dieses Spiels vor- und rückwärts aufziehen.

Auf diesen Pferde nun denkt man sich einen Mandarin der dritten Ordnung als Reuter, und der ist als der Rittmeister geachtet.

Das Pferd heisst auf malaisch Cáda, auf schapanisch Mma oder Oema, so aus dem sinesischen Ma herkömmt. Den Charakter des Steins, welcher auf beiden Seiten ebenfalls doppelt ist, findet man auf der Kupfertafel bei No. b.

V. Ku oder Cu. Wiederum ein doppelt auf beiden Seiten vorhandener Stein. Er bedeutet den Wagen. Zuweilen wird sein Charakter auch Tsche ausgesprochen, aber in derselben Bedeutung.

Er entspricht in der Bedeutung sowol als in der Bewegung dem Roch des gewöhnlichen Schachspiels. Er kann wie die andern rück- und vorwärts gehen.

Als den Fuhrmann dieses Streitwagens denkt man sich einen Mandarin der geringsten Klasse, der also Wagenmeister ist, so wie wir schon einen Elefantenmeister und einen Rittmeister haben kennen lernen.

Die Schapaner nennen solchen Wagen Curúma, die Malaien aber Fedâti.

VI. Die zween Pao, d. i. Musketen, Feuermörser oder Kanonen S. die Kupfertafel No. b. Sie stehen zwei Felder vor dem Standpunkt der Pferde. Sie sind verschanzt, anzuzeigen dass sie nicht zurückgehen können.

Ihre Bewegung ist vorwärts und der des Wagens gleich, nämlich in gerader Linie auf der Linie selbst. Aber die Art wie sie erbeuten können ist verschieden. Sie können keine feindliche Figur nehmen, die ihnen die nächste ist, sondern treffen allezeit nur die vornächste, weil es die Natur der Sache giebt, dass der Kanonenschuss nur in der Ferne Verwüstung anrichtet.

Dahero ist also das Gesetz des Spiels, dass die Kanone niemals eine Figur tödten kann, es stehe dann eine andre feindliche oder freundliche dazwischen, welche sie überspringen muss.

Gerade vor sich kann die Kanone gehen aber nicht zurück, es sey dann, dass sie über den Fluss gesetzt sey. Alsdann kann sie in derselben Bewegung als sie vorgeschritten ist, wieder zurück gehen.

Das ist nun der Schachstein, welcher in den ältern Nachrichten der Missionäre Lebes pyrii pulveris genannt wird, s. oben p. 319. Im englischen nennt sie Purchas sehr fehlerhaft Poulder paunes; er

sollte P o w d e r p a n s, d. i. p y r i i p u l v e r i s l e b e t e s a e n e i, gesagt haben.

Dieser L e b e s p y r i i p u l v e r i s (K e s s e l oder P f a n n e mit dem Schiesspulver oder der Feuermasse) scheint in der That die älteste Vorstellung zu seyn, aus welcher hernach erst die B o m b a r d a oder K a n o n e, — (F e u e r m ö r s e r, M u s q u e t e) und der Bube mit d e r R a k e t e bei Irwin entstanden ist.

Denn, ohngeachtet der Gebrauch des Schiesspulvers und des Schiessgewehrs in I n d i e n und S i n a geraume Zeit älter zu sein scheinet, als die Erfindung desselben in Europa, so ist er doch gewiss nicht so alt, als dieses sinesische Spiel selbst, und da man weiss, dass vor der spätern Erfindung des eigentlichen Schiesspulvers seit den ältesten Zeiten bei mehrern orientalischen Völkern, das bei den Griechen bis in die tiefen Zeiten der Kreuzzüge herab so gewöhnliche sogenannte *g r i e c h i s c h e F e u e r*, vorher gegangen ist, so ist wol kein Zweifel, dass der Schachstein P a o allerdings ursprünglich das k ü n s t l i c h e K r i e g s f e u e r welches die Antiquarier gemeinhin I g n e m G r a e c u m nennen, haben vorstellen sollen. Und weil man nun dieses F e u e r d e r Z e r s t ö r u n g, dessen Zusammensetzung aus allerhand bituminösen Ingredienzien, besonders

Nafta gemacht wird *), aus Mörsern, Pfannen, Kesseln und dergleichen zu werfen pflegte, so dürfte für den Stein die beste und schicklichste Benennung die Feuerpfanne seyn. Nur dass man statt der Pfanne mit Schiesspulver (Lebes pyrii pulveris) nach uraltem Gebrauch und Kostum die Pfanne oder den Kessel mit dem Naftafeuer verstehe.

So ist also aller Wahrscheinlichkeit zufolge nach und nach in das sinesische Schachspiel, erstlich das alte Naftafeuer oder das sogenannte griechische Feuer (weil wir es durch die Griechen haben kennen lernen) hernach auch das an dessen Statt getretne Feuer des Schiesspulvers aufgenommen worden.

---

*) Ueber das griechische Feuer hat unser verstorbner Herr Prof. Fischer eine mit unglaublichem Fleisse gearbeitete antiquarisch-chemische Sammlung unter seinen Papieren hinterlassen, welche er für das Publikum bestimmt hatte. Möchten also doch die Erben, so die Papiere des sel. Mannes erhalten haben, dahin sorgen, dass diese Sache der gelehrten Welt nicht entzogen werden möge.

Der Gebrauch des Schiesspulvers und der Schiessgewehre, als Mörser, Kanonen, Musketen etc. ist bei uns Europäern bekanntlich nicht älter als die Epoche es zugiebt, da erstlich Roger Bacon in England (der 1292 starb) und hernach Anklizen von Freiburg und Barthold Schwarz, beide wie es scheint unabhängig von einander, das Schiesspulver erfunden oder vielmehr wiederum entdecket haben.

Allein im Orient, besonders in Indien und den hinterasiatischen Gegenden ist die Erfindung und der Gebrauch dieses Schiesspulvers ganz ohnstreitig weit älter. Die Sineser rühmen sich daher, die Sache schon vor vielen Jahrhunderten im Gange gehabt zu haben.

Tavernier in seiner Reisebeschreibung, bemerkt eine Ueberlieferung, dass das Schiesspulver und sein Gebrauch in den indischenGegenden zuerst imKönigreich Asem üblich gewesen und von da zu den Peguensern, und weiter zu den Sinesern übergegangen sey. Er meldet auch, dass man zur Zeit der Beunruhigung dieses Landes unter Regierung des mogolischen Kaisers Aurengksîb (in der zweiten Hälfte des 17ten christlichen Jahrhunderts) mehrere eiserne gegossene Schiessläufte erbeutet, und doch das Land vor dieser

Kriegsunruhe eines Friedens von 500 Jahren genossen habe.

Wenn also 500 Jahr in diesem Reiche vor dem erwähnten Kriege Frieden gewesen, so schliesst Hyde, müssen die gegossenen Schiessgewehre auch vor dieser Zeit von 500 Jahren angefertiget worden seyn, weil sie bei Anfang des Kriegs bereits vorräthig da waren. Dieser Rechnung zufolge könnte das Alterthum der Schiessgewehre in dem Königreiche Assem füglich wenigstens ins neunte oder zehnte christliche Jahrhundert hinaufgerückt werden. Und das dürfte die Zeit bestimmen, wenn auch die Sineser dazu gekommen sind. Wer weiss aber wie lange die Erfindung und der Gebrauch der Sache schon in andern benachbarten indischen Gegenden üblich gewesen. Sollen doch, nach einer Nachricht die Hyde anführt, selbst bei den Peguensern einige Schiessläufte von 12 bis 16 Fuss lang, mit arabischer Aufschrift gefunden worden seyn, welche der Aufschrift zufolge jetzt über 900 Jahr alt seyn würden.

Dem sey aber, wie ihm wolle, so ist das Naftafeuer oder künstliche Wurffeuer, gemeinhin Ignis Graecus genannt, weit älter, und so alt, dass es die Geschichte nicht bis zu seiner ersten Erfindung zu verfolgen im Stande ist.

Die allererste Spur von diesem Feuer, dessen fürchterlicher Gebrauch in den spätern Zeiten noch, während der Belagerung in den Zeiten der Kreuzzüge, merkwütdig worden ist, findet sich in der Mythe von der *Medea*, wenn von ihr erzählet wird, dass sie die Creüsa (das statt ihrer dem Jason untergeschobene Weib) mit einem unauslöschlichen Feuer getödtet habe.

Ich weiss wol dass die Geschichte Jasons, der Medea und des goldnen Vliesses — zugleich eine Hülle des grossen chemischen Geheimnisses vom Stein der Weisen ist; allein das gehet blos die allegorische Seite dieser Geschichte an, da dann das unauslöschliche Feuer das so genannte Oleum incombustibile, oder das geheime Feuer der Weisen bedeutet. Das eigentliche Historische der Geschichte, auf welches die Bewahrer des grossen hermetischen Siegels frühzeitig dieAllegorie erbauet haben, kann dessen ohnbeschadet als ein Beweis für das Alterthum des griechischen Feuers angenommen werden.

Dieses griechische Feuer nun findet sich hernach bei vielen Alten erwähnt, und einige Schriftsteller geben uns sattsame Beweise, dass dasselbe im Orient so alt im Gebrauch gewesen, als es hernach bei den Griechen worden ist.

Unter andern meldet, was die Inder betrift, *Philostratus* in seiner Vita Apollonii Tyanei lib. III. "dass Bachus und Hercules, als sie gemeinschaftlich die Thal- und Berggegenden Indiens durchstreiften, in der Meinung gestanden, als könnten ihnen die Waldgötter und andre Gottheiten, so sie in ihrer Armee mit sich führten, allein genug sein, um die Erdbeben und alle andre Zerrüttungen und Hindernisse zu erwehren; doch aber empfinden mussten, dass ihr Volk haufenweise zu Boden stürzte, mittelst der Blitze, welche ihnen die weisen Leute des Landes entgegen warfen, so dass man die Stapfen ihrer Verirrungen noch in den Felsenstücken zurückgelassen sehen konnte." —

Eben der Schriftsteller hat lib. II. p. 96. 97. eine andre merkwürdige Stelle dieser Art von den Oxydrakern, dass dieselben in der Gewohnheit gehabt, ihre Feinde mit Donner und Blitz zu begrüssen.

Die Stelle lautet also: "Die *Oxydraker* haben eben keine vorzügliche Wissenschaft. Allein die *Weisen* die unter ihnen sind, wohnen (als eine eigene

eigne Kaſte) zwiſchen den Flüſſen *Hyfaſsis* und *Ganges.* Dahin iſt aber *Alexander* nie gekommen — aus Achtung für das Orakel gehindert. Er wuſste zwar, daſs man leicht über den Hyfaſsis hinüber ſetzen, und die um die Stadt liegenden Felder mit Bequemlichkeit einnehmen könne, allein er hatte ſich überreden laſſen, daſs die Stadt ſelbſt und ihr feſter Thurm, als der eigentliche Wohnſitz in welchen ſie ſich eingeſchloſſen hatten, auch wenn 1000 Achillen und 3000 Ajaken kämen, nicht eingenommen werden würden. Dieſe Leute ſtreiten inzwiſchen nicht ſo, daſs ſie in Perſon dem Feind entgegen gehen, ſondern ſie haben es in der Art, von Fern her die ihnen vom Jupiter anvertraute Donnerkeile und Blitze auf die Feinde zu ſchleudern.„

Endlich erhellet aus einer dritten Stelle deſſelben Schriftſtellers, die gleich darauf folget, daſs dieſe Völker das fürchterliche Feuer bereits lange vor Alexander dem Groſsen in Gebrauch gehabt haben werden.

"Da der egyptiſche *Herkules* und *Bachus* gegen die Indier zu Felde

zogen, hatten sie alle gehörige Belagerungsmaschinen mit sich, und fingen an die Städte zu belagern. Allein die Bürger waren dabei ganz ruhig, und sahen, so lange es ihnen beliebte das Schauspiel in der Stille mit an. Als sich aber nun die Feinde der Stadt nahe genug vorgedrungen hatten, erhuben sich auf einmal fürchterliche *flammende Winde*, (feuerspeiende Luftbothen) die auf sie herabstürzten und sie zurück trieben, auch kamen *Donner* und *Blitze* daher geschleudert und zerrütteten das Lager, so dass auch Herkules sein goldnes Schild dagegen geworfen haben soll, welches die Weisen des Landes zum Andenken in ihrem Tempel aufgehangen." —

VII. Fünf gemeine Soldaten oder Fussmänner, welche eine Feldung weiter als die Pao zu stehen kommen. Sie sind hinter Wällen gestellt, damit sie nicht zurückgehen sollen. Denn als tapfere Soldaten sollen sie nicht fliehen, sondern tapfer vorwärts einrücken und nur als Sieger zurückkehren, s. die Kupfertafel No. b.

Sie bewegen sich gemächlich auf der Linie hin, nur jedes mal in Distanz Eines Feldes, weil sie vorsichtig sein müssen, immer nur mit Bedacht

den Feind zu belisten und sich dagegen allezeit so gut als möglich zu sichern.

Haben sie inzwischen das Glück über den Fluss zu setzen, als welches ihnen erlaubt ist, wenn sie so weit vorgerückt sind, so werden sie mit militärischer Ehre belohnt, die ihnen die Freiheit giebt nunmehro rück- und vorwärts zu agiren, versteht sich aber immer noch mit gehöriger Klugheit, nämlich nur von Feld zu Feld.

Sind ihrer mehrere über den Fluss gekommen, so wird einer davon, falls der Vikarius oder Generallieutenant nicht mehr lebet, an dessen Stelle befördert. Und wird dieser wieder getödtet, so rückt der nächstfolgende in selbige Würde ein.

Diese Soldaten nun werden in der einen Armee des sinesischen Schachspiels, nämlich in der gelben, ço sowol geschrieben als ausgesprochen; in der andern Armee aber, nämlich in der rothen, werden sie Ping geschrieben, und im Spielen aber ço ausgesprochen, s. oben.

Ihre Bewegung gehet allezeit über die gezognen Linien. Die Schapaner nennen die Soldaten Buschi, die Malaien Prangh.

Erweitertes Schachspiel der Europäer. Das Schachspiel des Gustav Selenus und des Weickmann. Das Schachspiel mit lebendigen Personen. Das veränderte Schachspiel der Neufranken. Das sogenannte Kriegsspiel.

Unter den Europäern, welche das Schachspiel zu erweitern versucht und desfalls auch das Schachbret nach Verhältniss ihrer Erfindung vergrössert haben, sind Gustav Selenus und der Schwabe Weickmann vornehmlich bekannt. Durch diese Bemühungen kennen wir noch so verschiedne besondre Arten des Schachspiels die von dem gemeinen und ursprünglichen abweichen; aber doch ist in den mehrsten Ländern Europens bis jetzt die gemeine einfältige Weise zu spielen wol ohnstreitig die beliebteste geblieben.

Ich habe oben an seinem Orte von dem Buche des Gustav Selenus geredet. Hierinnen finden die Leser dasjenige, was er von erweiterter Manier dieses Spiels an den Tag leget. Er gedenket vornehmlich einer Form des Schachspiels, die schon vor ihm bekannt gewesen und die man damals das *Kurierspiel*

nannte. Man hat dieses Kurierspiel fast allein in dem Orte Ströpeck üblich gefunden, und ist dasselbe eben in andern Gegenden Deutschlands nicht sonderlich in Uebung gekommen.

Das Schachbret zu diesem Kurierspiele enthält in die Breite acht und in die Länge zwölf Feldungen.

Ueblicher sind die Veränderungen geworden, welche Weickmann eingeführet und angepriesen hat. Sein Buch, worin er das gethan hat, ist, wie ich schon an seinem Orte erörtert habe, das grosse Schachspiel betitelt.

Er hat Schemata aufgestellt, wo vier, sechs auch acht Personen zugleich spielen können, und dass jede Person einzeln für sich allein und unabhängig von der andern handelt, oder auch dass die Personen gewisse Partheien formiren, welche zusammen gegen einen gemeinschaftlichen Feind verbündet sind. Die Schachbretform zu dieser Art erweiterten Spiels ist verschieden, achteckigt, zwölfeckigt etc.

Da ich nicht gesonnen bin, diese Art erweiterte, allein aus europäischen Erfindungsgeist geflossene und nach europäischem Kostum eingerichtete Schachspiele umständlicher zu entwickeln, so begnüge ich mich gegenwärtig damit, nur noch die Folge der zu dem

Weickmannischen Schachspiel gehörigen Schachfiguren anherzusetzen.

Der König.
Der Marschall.
Der Kanzler.
Der Rath.
Der Herold.
Der Geistliche oder der Pfaff.
Der Colonel.
Der Reuter-Hauptmann.
Der Reuter.
Der Kurier.
Der Adjutant.
Der Trabant.
Der Leibschütze oder Jägermeister des Königs.
Der Soldat oder Bauer.

Schon habe ich ferner oben an seinem Orte einer andern europäischen Erfindung gedacht, ich meyne das Schachspiel mit lebendigen Personen zu spielen. Davon sind nun mehrere Beispiele sehr bekannt.

Einmal das Beispiel der Spanier, die es ehedem im Gebrauch hatten, ganze Zimmer in die Schachfelder abzutheilen und persönlich gegen einander aufzumarschiren, und der Wieburger, welche ein offenes Feld, Wiese oder Anger zum Kriegsschauplatz zu wählen pflegten, da sie weiss und schwarz gekleidete Buben gegen einander agiren liessen.

Das dritte Beispiel des Don Juan de Austria, welcher ein eignes Departement seines Hauses mit marmornen Tafeln in Form eines Schachbrets hatte belegen lassen, wo er wirkliche Personen, meistentheils Knaben gegen einander kriegen liefs.

Das vierte Beispiel eines gewissen Herzogs von Weimar, der auf seinem Schloßhof einen Platz mit weissen und schwarzen Marmor auspflastern lassen, um sich darauf mittelst seiner Soldaten als lebendige Schachmaschinen im Schachspiel zu üben.

Endlich muss ich noch etwas von dem Unternehmen der Neufranken, das Schachspiel ihrer neuen Staatsform anzupassen, gedenken.

Die Revolution, welche so schnell eine republikanische Verfassung in Frankreich schuf und alles was nur nach einem König witterte, aus dem Wege zu räumen sich angelegen sein liess, hat auch eine beträchtliche Veränderung auf dem Schachbrete hervor gebracht.

Der König dieses Spiels hat daselbst seinen Titel verloren, und heisst nun nicht mehr König, sondern nach einem feierlichen Decret der Nationalversammlung *Le Drapeau*, d. i. die Fahne oder das Panier.

Die Figur, welche vorher die Königin bezeichnete, ist ihrer ursprünglichen Würde wiederum näher gekommen, indem man beliebt

hat, solche den Adjutanten, *L' Adjutant* zu benennen.

Die Springer, als Figuren welche die leichte Reuterei vorstellen sollen, heissen nicht mehr, wie ehedem Chevaliers oder Sauteur, sondern *Les Dragons*, d. i. die Dragoner.

Die sogenannten Thürme oder Rochen sind in diesem neurepublikanischen Schachspiele die Hauptstärke der französischen Armee, nämlich die Artillerie nicht zu vermissen, nunmehro die Kanonen, *Les Canons*.

Die Läufer sind die *Volontairs* oder die leichte Infanterie, die Bauern *L'infanterie reguläire*, reguläre Infanterie, (Linien-Truppen.)

Man hat diese Veränderungen auch mit in der Rücksicht eingeführet, um dem Schachspiel hierdurch mehr militärisches Ansehn zu geben.

Auch das äussere Ansehen der Schachfiguren hat man bei dieser Gelegenheit so verändert, dass es den neuen Benennungen angemessen ist.

Und nun ist mir das in neuern Zeiten erfundne sogenannte *grosse Kriegsspiel* noch übrig, umständlicher zu erörtern, zumal da dieses Spiel seiner Kostbarkeit wegen vielen meiner Leser noch unbekannt seyn dürfte.

Der Urheber oder Erfinder des grossen **Kriegsspiels ist Joh. Christ. Ludwig**

Hellwig, Herzogl. Braunschweigischer Hofmathematiker. Er machte diese Erfindung in einem eignen Werke bekannt, welches aus 2 Bänden Theorie und Praktik, benebst einem Convolut der nöthigen Kupfertafeln bestehet und den Titel führt: Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwei oder mehrern Personen zu spielen. Leipzig 1780. 1782. 8.

Der Endzweck der Erfindung dieses taktischen Spiels war nach des Verfassers eigner Erklärung, die vornehmsten und wichtigsten Auftritte des Kriegs sinnlich zu machen. Je kleiner die Anzahl derer sei, welche sich der Kriegskunst widmen, und zugleich die Grösse ihrer Bestimmung kennen; desto nützlicher sei ein solches Spiel, selbst dann, wenn es auch noch auf einer der untersten Stuffe seiner Vollkommenheit stehen sollte.

Die Flügel der Armee vorzüglich zu decken; Kommunikation zwischen den verschiednen Korps derselben zu erhalten; nach erfochtenen Vortheilen vorsichtig vorzudringen; einen sichern Rückzug zu nehmen, der nicht in eine schimpfliche Flucht ausarte; die möglichen Vortheile aus der Natur des Terräins zu ziehen; dem Feind durch Märsche, Diversionen, Wegnahme der Magazins etc. aus seinem vortheilhaften Posten zu bringen; ihn zum Detaschiren zu verleiten, und dann anzu-

greifen, wenn er sich dadurch geschwächt hat; ohne Ursache nicht eher zu schlagen, bis man zuvor solche Anstalten getroffen hat, den Sieg recht gewiss zu nutzen. — Diese und noch viele andre Wahrheiten der Kriegskunst auf eine sinnliche Weise darzustellen, das sei die einzige Absicht der Erfindung eines solchen Kriegsspiels.

Da diese Absicht gross und wichtig ist, so bittet der Erfinder dieses Spiel nicht zu beurtheilen, bis man im Stande sei, es selbst zu spielen, oder man es wenigstens von Andern mit Aufmerksamkeit habe spielen sehen. Denn ob ein Spiel vollkommen oder unvollkommen sei, dass lasse sich wol nur alsdenn beurtheilen, wenn man es so ziemlich im Ganzen übersehen kann.

Nach Verlauf einer Zeit von 17 Jahren, dass dieses Kriegsspiel erfunden worden und seine Liebhaber gefunden hat, scheint das Publikum in sofern darüber entschieden zu haben, dass, ob gleich dieses Spiel manche Unvollkommenheiten und Unbequemlichkeiten hat, welche sich wol nie davon ganz entfernen lassen werden, dasselbe doch zu den nützlichsten, angenehmsten und lehrreichsten Unterhaltungen gehöre.

Um inzwischen so gemeinnützig zu werden als das Schachspiel, auf welches seine Erfindung zunächst gegründet ist, fehlt es

demselben besonders an der Leichtigkeit es zu erlernen, an der Bequemlichkeit sich desselben bedienen zu können, ohne ihm einen grossen Raum aufzuopfern, an der Wohlfeilheit seines Ankaufs und an einigen ähnlichen Eigenschaften mehr.

Allein es giebt auch Leute, die über diese Hindernisse sich leicht hinweg zu setzen im Stande sind, und für diese bleibt es eine sehr willkommne Erfindung und eine nicht geringe Uebung der Verstandeskräfte.

Vollständige Kriegsspiele werden bei dem Verleger, dem Buchhändler S. L. Crusius in Leipzig um den Preis von vier Pistolen, und besser gearbeitete um fünf Pistolen verschrieben. Freilich können nur wenige eine solche Ausgabe machen. Ganze Gesellschaften und öffentliche Häuser könnten es am ersten thun.

Um meine Leser, soviel als es der Plan dieses Werkchens erlaubt, von der Einrichtung und Beschaffenheit dieses Kriegsspiels zu unterrichten, werde ich für sie das Nothwendigste aus der Beschreibung des Verfassers hier im Auszug folgen lassen, und damit meine gegenwärtige Arbeit beschliessen.

Allgemeine Betrachtungen.

Der Endzweck eines taktischen Spiels ist, das Wesentliche der wichtigsten Auftritte des Kriegs sinnlich zu machen. Je genauer die Natur dieses Gegenstandes nachgeahmet wird, desto mehr muss sich das Spiel seiner Vollkommenheit nähern.

In Ansehen des Schauplatzes, auf dem Kriege geführt werden, sind solche Kriege entweder See- oder Landkriege. Die Nachahmung eines Kriegs zu Lande ist allein der Gegenstand dieses grossen taktischen Spiels.

Die Natur der Truppen, die Gegend, worin der Krieg geführt wird, oder das Kriegstheater, die zum Kriege erforderliche Geräthschaften und übrige Bedürfnisse einer Armee sind allgemeine Titel, unter die sich der grösste und wichtigste Theil aller Gegenstände der Taktik bringen läfset.

Es giebt Infanterie, Kavallerie und Artillerie. Die verschiednen Arten der Truppen bilden drey Hauptklassen, deren Unterschied in folgenden Sätzen enthalten ist.

1) Die Infanterie kann sich nicht so schnell bewegen als die Kavallerie.

2) Der Anfall der Kavallerie ist, vermöge der grösfern Schwere eines Kavalleristen und dessen vorzüglicher Geschwindigkeit wirksamer, als der Angriff der

Infanterie, wenn die Umstände übrigens einerlei sind.

3) Die Infanterie und Kavallerie schadet vorzüglich auf dem Platz, den sie durch ihre Bewegung einnimmt.

4) Die Artillerie schadet durch besonders dazu verfertigte Maschinen in merklicher Entfernung.

Diesen Unterschied der Truppen muss das taktische Spiel nachahmen und sinnlich machen, und beruhet hierauf ein grosser Theil seines Werthes.

Bei der Betrachtung des Kriegsschauplatzes finden wir, dass einige Theile desselben den Bewegungen der Truppen und den Wirkungen ihrer in der Ferne wirkenden Maschinen keine Hindernisse setzen, andre dagegen das Gegentheil bewirken.

Ausgemacht ist es, dass dieser Unterschied des Terrains nach Beschaffenheit der Umstände, bald Nutzen, bald Nachtheil bringen könne. Es muss daher das taktische Spiel bei Entwerfung eines Plans, auf dem der Schauplatz des Kriegs abgebildet wird, auch hierauf Rücksicht nehmen.

Von denen zum Kriege erforderlichen Geräthschaften lassen sich wenigstens eine geringe Anzahl im taktischen Spiele anwendbar machen. Alle aber kommen hierin überein:

1) Daſs ſie keine eigenthümliche Bewegung haben.

2) Daſs ihre Bewegung gröſstentheils langſamer iſt, als die Bewegungen der Truppen, und daſs ſie daher der freien Bewegung der Armee mancherlei Hinderniſſe ſetzen.

Auch dieſe Wahrheiten muſs das taktiſche Spiel befolgen.

Die Bedürfniſſe einer Armee, welche man von den nöthigen Geräthſchaften deſſelben unterſcheidet, ſind ſehr mannichfaltig. Die bei derſelben befindliche Menſchen und Thiere brauchen mancherlei Nahrung. Bei den taktiſchen Spiele iſt es genug, alles hieher gehörige unter dem gemeinſchaftlichen Namen von Bedürfniſſen zu vereinigen, die Anſchaffung ſowol als die Austheilung derſelben, der Natur dieſes Gegenſtandes gemäſs einzurichten, und doch bei der Nachahmung das Geſetz der möglichſten Kürze vor Augen zu behalten.

Was das taktiſche Spiel aus dem Schachſpiel beibehalten konnte oder abändern muſste.

Im Kriege will man ſich durch Gewalt der Waffen zu ſeinen Rechten verhelfen. Derjenige iſt Sieger, deſſen Waffen das Uebergewicht behalten. Es läſset ſich aber dieſes aus

dem geringern Verlust an Truppen oder an Kriegsgeräthschaften nicht immer richtig beurtheilen.

Der natürliche Weg, den Krieg auch wider des Feindes Willen zu beendigen, ist, wenn man ihn derjenigen Mittel beraubet, ohne die er den Krieg nicht fortsetzen kann. Diese aber nimmt jeder der kriegführenden Theile vorzüglich aus seinem Lande. Die Eroberung des feindlichen Landes muss also dem Kriege ein natürliches Ende machen.

Man hat noch kein Land erobert, wenn man in dasselbe eingedrungen ist; man muss auch den Besitz desselben leicht behaupten können.

Das Land des Feindes heisst folglich alsdenn erst erobert, wenn man sich in dem Besitz der darin liegenden festen Plätze gesetzt hat, worin man die zum Kriege gehörige Nothwendigkeiten, die eine Armee in der Nähe haben muss, sicher verwahren kann. Der natürliche Ausgang des Krieges hängt also von Eroberung der Vestungen eines Landes ab.

Vergleichen wir diesen natürlichen Ausgang des Kriegs nun mit dem, wie der durchs Schachspiel vorgestellte Krieg geendiget wird, so finden wir einen wichtigen Unterschied. Der Ausgang des Schachspiels ist dem natürlichen Ausgang eines Krieges (wenigstens nach unsern abendländischen Begriffen

und Erfahrungen) um so augenscheinlicher nicht entsprechend, da der Verlust einer Person, wenn sie auch die erste im Staate sein sollte, niemals schlechterdings bewirket, dass die übrigen die Waffen niederlegen.

Das taktische Spiel bestrebet sich diesem Mangel abzuhelfen, und muss also hierin das Schachspiel ganz verlassen. Es endiget sich nicht anders als mit der Eroberung des feindlichen Landes und der darin liegenden Vestungen.

Man kann aber ferner auch den Krieg mit Einwilligung beider Theile endigen, das heisst Friede machen. Der Endzweck dabei ist beständig der, durch einen kleinen Verlust einen grössern zu verhüten. Weil nun das taktische Spiel eine Nachahmung des Kriegs, wie er in der Natur ist, sein soll, so folgt, dass auch hier Friedensverträge statt finden können.

Das Spiel mag sich enden auf welchem Wege es sei, so bestehet der Verlust oder Gewinn desselben, er bleibe nun durch die gänzliche Ueberwindung des einen Theils unzertheilt, oder werde bei der Wahl eines Friedensschlusses repartiret, in der Ehre, welche durch eigne dazu vorhandne siegreiche Fahnen von verschiedner Gattung zu erkennen

nen gegeben wird, oder in einer festgesetzten Summe Geldes oder sonst eines Preises.

Das taktische Spiel muss den wesentlichsten Unterschied der Infanterie, Kavallerie und Artillerie sinnlich machen. Da es aber doch so viel möglich aufs Schachspiel gegründet bleiben soll, so muss es, so viel möglich von diesem Spiele beibehalten.

1) Der Fers, der Roch und der Läufer oder Elefant dienen, ihrer Geschwindigkeit wegen, worin sie die Bauern und die Springer übertreffen, im taktischen Spiele als Kavallerie, die Bauern aber und die Springer als Infanterie.

2) Das taktische Spiel erhält Artillerie und dahin gehörige Maschinen, welche dem Schachspiel mangeln.

Der Anfall der Kavallerie ist wirksamer, als der Angriff der Infanterie, wenn die Umstände übrigens einerley sind. Da nun im Schachspiel durch ein von dem Fers, dem Roch oder dem Läufer unternommenen Zug höchstens nur Eine Figur genommen werden kann, eben dies aber auch von dem Bauer oder Springer geschiehet, so hat im Schachspiel die Kavallerie für der Infanterie hierin keinen Vorzug, wie doch billig seyn sollte. Das taktische Spiel

ändert alſo die Natur des Fers, des Roch und des Läufers dergeſtelt ab, daſs ihr Anfall unter gewiſſen Umſtänden mehr wirke, als der Angriff der Bauern und Springer. Jene erhalten daher die Erlaubniſs unter gewiſſen Bedingungen, mit einem Zuge mehrere Feinde niederzuhauen.

Der Bauer gehet im Schachſpiel nur vorwärts und ändert ſeine Fronte nie. Alſo auch hierin muſs das Kriegsſpiel Abänderung treffen.

Der Fers des Schachſpiels iſt weniger eingeſchränkt als Roch und Läufer, und alſo ein vollkommnes Bild der Kavallerie. Fürs Kriegsſpiel iſt es vortheilhafter, mehrere dergleichen vollkommne Figuren einzuführen.

Mit einiger Veränderung können daher der Fers, der Läufer und der Roch des Schachſpiels als Kavallerie, der Bauer und Springer aber als Infanterie im Kriegsſpiel beibehalten werden. Der König aber bleibt weg, aus Urſache, weil, wie oben geſagt worden, ſein Verluſt (wenigſtens bei uns) den Krieg zu beendigen nicht vermögend iſt.

Und ſo iſt alſo nur noch im taktiſchen Spiele ein ſchickliches Zeichen für die Artillerie hinzuzuthun.

Betrachten wir die Bewegung der Truppen des Schachſpiels mit einiger Aufmerkſamkeit,

ſo finden wir ſolche der Natur unſers Kriegs nicht ganz angemeſſen. Die Gröſse derer ſich darin bewegenden Korps iſt beſtändig gleich. Gleichwol muſs ſich in unſerm Kriege nach dem gegebenen Befehl des Feldherrn bald ein kleiner, bald ein gröſserer Theil des Heers in Bewegung ſetzen.

Das Kriegsſpiel unterſcheidet ſich daher auch darin vom Schachſpiel, daſs in jenem gröſsern Theile das Ganze ſich zu gleicher Zeit bewegen könne.

Ferner fällt aus natürlichen Urſachen in dem Kriegsſpiel die Warnung des Gegners, vor der ihm bevorſtehenden Gefahr weg. Es würde endlich auch die Regel des Schachſpiels, daſs die Spieler ihre Truppen wechſelsweiſe bewegen, aufgehoben ſeyn müſſen, wenn man dieſes Geſetz im Kriegsſpiel nicht deswegen beibehalten müſste, um die groſse Menge Regeln zu vermeiden, die eine ſolche Abänderung nach ſich ziehen würde.

Beſchaffenheit des Plans auf dem das Kriegstheater im taktiſchen Spiele abgebildet wird.

Die zum taktiſchen Spiele gehörige Fläche iſt eben ſo wol, als die des Schachſpiels in gleiche Quadrate abgetheilt. Es ſind aber

auf ihr die wichtigsten Chikanen eines Terrains durch verschiedene Illuminationen, und wenn diese nicht hinreichen, durch andre Zeichen bemerkbar gemacht.

Einige Quadrate sind schwarz, andre weiss. Das sind die Hauptfarben des Plans. Auf diesen bewegen sich die Truppen so frei, als es die Natur ihrer Bewegungen immer zuläst. Sie bedeuten Theile des Terrains, welche die Natur mit keinen oder doch nur mit ganz unbeträchtlichen Hindernissen versehen hat.

Andre Quadrate sind ganz roth illuminiret, und diese bezeichnen ein Terrain, welches man, der darauf befindlichen natürlichen Hindernisse wegen, nicht besetzen, noch darüber weg passiren kann. Jenseits eines solchen Terrains wirkt selbst das Geschütz nicht. Unter diesen Zeichen kann man sich daher hohe unbewegsame Gebürge vorstellen.

Die grünen illuminirten Felder des taktischen Spiels bedeuten tiefe sumpfige, morastige Oerter; so zwar auch die Passage verhindern, aber doch von der Beschaffenheit sind, dass man über solche mit dem Geschütze wegschiessen und folglich jenseits derselben wirken kann, wenn es sonst die Entfernung nicht verbietet.

Bei beiden Arten des unwegsamen Terrains wird von dem Erfinder des taktischen Spiels vorausgesetzt, daſs nicht Zeit vorhanden sey, die Hindernisse zu heben.

Nicht weit von einander liegende, durch schwarze und weiſse Felder getrennte roth oder grün illuminirte Quadrate, machen also Defiléеs.

Blau sind die Gewässer des Terrains illuminirt, und ist dabei vorausgesetzt, daſs sie so tief sind, daſs man solche weder zu Fuſs noch zu Pferde durchgehn kann.

Durch Diagonallinien in Triangel getheilte Quadrate, deren eine Hälfte roth illuminiret, die andre aber weiſs, bedeuten Gebäude. Dahero machen mehrere bei einander liegende Quadrate dieser Art, nach Beschaffenheit der übrigen Umstände, entweder Städte oder Dörfer.

Um den Liebhaber des taktischen Spiels nicht durch allzu groſse Mannichfaltigkeit der Gegenstände abzuschrecken, theilet der Erfinder des Spiels, dieses Spiel in zwo Schulen.

Die Regeln sind für beide Schulen einerlei; nur hat die erste Schule wenigere Gegenstände als die zweite.

I. Natur derjenigen Figuren, wodurch im Kriegsſpiel die Bewegung der Truppen nachgeahmt wird.

Die aus dem Schachſpiel beibehaltnen Figuren ſind:

Der Fers, (der Erfinder nennt ſie noch die Königin, betrachtet ſie aber als den vornehmſten Theil der Kavallerie, ſ. w. ob.)

Der Roch (oder Thurm, wie ſie der Erfinder nennt.)

Der Läufer.

Der Springer.

Der Bauer.

Dieſe Figuren gehen von ihren im Schachſpiel gehabten Eigenſchaften, ſo lange ſie ſich einzeln bewegen, nicht merklich ab.

In Anſehn des Schlagens der Figuren bleibt es im taktiſchen Spiel im Ganzen als im Schachſpiel. Was aber betrift, wie viele feindliche Figuren auf einmal, oder in einem Zuge geſchlagen werden können, ſo iſt bei der ſogenannten Königin, dem Thurm und dem Läufer etwas verändert worden.

Da dieſe nämlich im taktiſchen Spiele als Kavallerie dienen, ſo iſt feſtgeſetzt worden, daſs ſie nach Belieben ſo viel feindliche Figuren ſchlagen können, als ſie ohne Bedeckung in gerader Linie antreffen. Die angreifende

Figur nimmt in diesem Falle den Ort derjenigen feindlichen ein, die sie in diesem Zuge zuletzt schlug.

Springer und Bauren können in einem Zuge nie mehr als eine Figur wegnehmen.

Der Bauer gehet, so lange er sich einzeln bewegt, wie in dem Schachspiel, vorwärts, aber auch zurück und seitwärts aufs nächste Feld, oder nach der neuen Einrichtung dieses Spiels auf alle seinem Quadrate anliegende Oerter, ohne Einschränkung. Uebrigens aber schlägt er, wie im Schachspiel nur vorwärts, oder nach der neuen Einrichtung dieses Spiels schlägt er auf die drei in seiner Fronte liegende Quadrate.

Es hat der Bauer aber in dem taktischen Spiele noch eine andere Bewegung erhalten, welche durch die Schwenkung geschiehet. Er kann sich seine Richtung zu ändern, gleich der Infanterie im natürlichen Kriege, links und rechts umschwenken. Eine solche Schwenkung aber gilt für einen Zug.

Ausser den einfachen Figuren der Kavallerie, hat der Erfinder des taktischen Spiels noch zusammengesetzte hinzugefüget, nämlich:

Springende Königinnen, d. i. sogenannte Königinnen mit dem Gange des Springers.

Springende Thürme oder Elefanten, d. i. Thürme mit dem Gange des Springers.

Springende Läufer, d. i. Läufer mit dem Gange des Springers.

Diese Figuren bewegen sich nach der Natur derjenigen, aus welchen sie zusammengesetzt sind, aber *NB.* bei einem jeden Zuge nur nach der Eigenschaft einer einfachen.

Geht zum Beispiel ein springender Läufer jetzt als Läufer auf ein ander Feld, so kann er diesen Zug nicht als Springer fortsetzen und umgekehrt.

Da der Erfinder bei den einfachen aus dem Schachspiel beibehaltenen Figuren, die bei uns gewöhnliche Gestalt derselben beibehalten hat, und blos dem Bauer seine Fronte mit einem Punkt bezeichnen, oder ihm eine Grenadiermütze aufsetzen lässet (wegen der Schwenkungen), so ist er auch in Rücksicht der zusammengesetzten Figuren der bei uns gewöhnlichen Gestalt ihrer einfachen Vorbilder, möglichst treu geblieben.

Die sogenannte springende Königin ist völlig als eine bei uns im Schachspiel sogenannte Königin gedrechselt, nur dass sie oben mit dem Kopfe eines Pferdes versehen ist. Bei der ersten Bekanntmachung der Erfindung ragte ihr

der Pferdekopf etwas unbequem und unnatürlich an der Seite heraus.

Der springende Elefant ist gebildet als bei uns im Schachspiel der Thurm oder Roch, und hatte anfangs einen Pferdehals an der Seite hervorragen, jetzt sitzt ihm der Pferdekopf oben auf der Spitze.

Der springende Läufer ist eine Figur wie unser im Schachspiel gewöhnlicher Läufer figurirt zu werden pflegt, nur daſs er oben statt des Kopfes einen breiten Hals mit zween Pferdeköpfen hat, den einen rechts, den andern links gerichtet.

Diese Doppelfiguren nun haben, wie ihre einfachen Vorbilder, die Freiheit, in einem Zuge so viele Feinde nieder zu hauen, als sie in gerader Linie ohne Bedeckung antreffen.

1) Die Kavallerie besteht dahero im taktischen Spiele aus sogenannten Königinnen, Thürmen oder Elefanten und springenden Läufern.

2) Die Infanterie aus Springern und Bauren.

3) Die aus Kavallerie und Infanterie zusammengesetzten Trups aus springenden Königinnen, springenden Elefanten und springenden Läufern.

II. Die vorher angeführten Figuren kann man noch folgender Gestalt, abtheilen. In

1) Einfache. Diese sind:

Bauer
Springer
Läufer
Thurm oder Elefant.

2) Doppelte, d. i. aus einfachen, zweifach zusammengesetzte. Sie sind:

die (sogenannte) Königin,
der Elefant oder Thurm,
der springende Läufer.

3) Dreifach zusammengesetzte:

die springende Königin.

Dieser Unterschied ist sonderlich deswegen bemerkbar, um die Stärke der Vertheidigung einer Brustwehr oder Brücke etc. dadurch zu bestimmen.

III. Einzelne Figuren bedeuten nicht einzelne Kavalleristen oder Infanteristen, sondern eine ganze Anzahl derselben.

Artillerie.

Zur Abbildung der Artillerie hat der Erfinder des Spiels eine eigne Maschine dargestellt. Es bestehet dieselbe aus folgenden Stücken.

Der Grund derselben ist ein dünnes recht-winklichtes Bretchen (Paralelopipedum) so breit und doppelt so lang als die Seite eines Quadrats oder Feldes auf dem Plan des Spiels. Dieses Bretchen ist in zwei gleiche Quadrate abgetheilt. Auf dem einen dieser Quadrate oder Flächen des Paralelopipedums ist ein grün gefärbter Würfel befestiget, welcher vorwärts schräg abgeschnitten oder abgeböscht ist. Die leere, d. i. nicht mit dem Würfel belegte Fläche ist mit sechs schwarzen Punkten in drei Linien bezeichnet. ⁝⁝

Hinter dem letzten Punkte der zweiten Linie (nach der rechten Hand zu) steckt ein langer aufrecht stehender Stift mit einem Knopf, dessen Farbe es entscheiden muss, wem von beiden Spielern die Maschine zugehöre. Dieser Stift ist beweglich und dienet theils zur Bequemlichkeit bei Fortrückung der Maschine, theils auch dazu, um den Gegner auf dieselbe und vorzüglich mit auf die leere Fläche, woran er befestiget ist, aufmerksam zu machen. Obenüber dem abgeböschten Würfel herüber sind drei starke Nadeln mit Kuppen oder Knöpfen gebogen, so dass die Knöpfe diesen Nadeln nach der Gegend zugekehrt sind, wohin sich die Böschung des Würfels absenket.

Diese Maschine der Artillerie nimmt zwei Quadrate oder Feldungen ein,

und bedeutet die Kanonen der Armee. Und es stellt diese Maschine solcher mehrere, d. i. einen Train vor. Die Bewegung dieser Maschine ist, wie die des Thurms oder Roch im Schachspiel, jedoch eingeschränkter, indem man solche höchstens nur bis aufs fünfte Feld, von dem Felde, darauf sie stehet, angerechnet, bewegen darf. Ihre Richtung ist also vorwärts, rückwärts, rechts and links, wenn die Felder, die sie gehen will, nicht mit Truppen besetzt sind, oder sich keine andere Hindernisse auf denselben befinden.

Derjenige Theil der Maschine welcher den Würfel, oder eigentlich das Geschütz enthält, macht den Ort des Plans, worauf er stehet ganz unwegsam; dagegen die Fläche auf welcher der Stift befindlich ist, im Grunde nichts anders ist, als ohne alle Hindernisse zu passirendes Terrain, das man damit besetzen kann, womit man praktikables Terrain zu besetzen die Erlaubniss hat.

Ist diese Fläche mit keiner Figur besetzt, so ist die ganze Maschine unbeweglich und wirket nichts, als dass sie, wie schon gesagt ist, den Ort, worauf eigentlich das Geschütz stehet, unwegsam machet.

Ist diese Fläche aber mit einer Figur besetzt, so kann die Maschine mit der darauf befindlichen Figur beweget werden und auf der Stelle ihre Wirkung hervorbringen. Diese

Fläche der Maschine heisst daher der Ort der Artilleristen, die Figuren aber welche diesen Ort besetzt halten, sie mögen sein welche sie wollen, sind die Artilleristen. Diese Artilleristen sind es, von welchen beides die Bewegung und die Wirkung der Maschine abhänget.

Die drei auf einander folgende, der Böschung des Würfels der Maschine in gerader Linie vorstehende Felder, sind der Wirkung des Geschützes ausgesetzt, und werden diese von der Artillerie bestrichnen Quadrate die Wirkungsfläche der Artillerie genannt. Alles was sich von feindlichen Truppen auf den drei Quadraten dieser Wirkungsfläche befindet, wird, wenn der Zug an dem Besitzer dieses Geschützes ist, in einem Zuge weggenommen, ohne das weder die Maschine, noch die auf der Fläche derselben stehende Figuren des taktischen Spiels, oder wie sie an diesem Standort heissen, Artilleristen indess beweget werden.

Es hänget von dem Besitzer des Geschützes ab, ob er das Geschütz auf die ganze Wirkungsfläche wirken lassen will, oder nur auf einen Theil derselben.

Da die Wirkungsfläche der Artillerie nur auf einer Seite der Maschine, nämlich da, wohin sich die Böschung des Würfels senket, befindlich ist, so kann man ihr auf den übrigen

Seiten ganz nahe seyn, ohne Gefahr von ihrer Nähe befürchten zu dürfen.

Die Wirkung des Geschützes erstreckt sich auch auf die feindliche Artillerie, die in die Wirkungsfläche desselben kömmt. Natürlicher Weise und wenn die Umstände einerlei sind, verhindert die Artillerie, wenn schon ein Platz eingenommen, dass die feindliche Artillerie sich auf ihre Wirkungsfläche nicht festsetzen kann. Wagt sich dahero die feindliche Artillerie aus einem Versehen oder aus Hoffnung unentdeckt zu bleiben in die Wirkungsfläche der unsrigen, so ruiniren wir sie, so bald wir es gewahr werden, und die Maschine wird, dieses anzuzeigen, aus dem Spiele genommen. Hat aber die feindliche Artillerie das Glück von der unsrigen nicht entdeckt zu werden, und befindet sich also unsere Artillerie in der Wirkungsfläche der feindlichen; so erfährt diese, wenn der Zug an dem Gegner ist, eben dasselbe widrige Schicksal.

1) Das feindliche Geschütz kann in die Wirkungsfläche des unsrigen kommen, und die dazu gehörigen Artilleristen können ausserhalb derselben seyn. Wird in diesem Fall das Geschütze ruiniret, so bleiben die Artilleristen über dem nämlichen Platz des Plans stehen, und die Maschine wird unter ihnen weggenommen.

2) Oder es kommen die feindlichen Artilleristen ohne das ihnen zugehörige Geschütz in die Wirkungsfläche des unsrigen, so können sie erschossen werden, und das feindliche Geschütz bleibet stehen. Es wird aber dadurch so lange gänzlich unbeweglich und folglich unbrauchbar, bis der Ort mit neuen Artilleristen wiederum besetzet worden.

Die Wirkung des Geschützes gilt nur Einen Zug, und es von einem Ort zum andern bewegen, ebenfalls. Wer daher das Geschütz beweget, kann es nicht in eben dem Zuge auch wirken lassen.

Es hängt von dem Spieler ab, ob das Geschütz wirken soll, so bald sich dazu Gelegenheit findet, ob er einen andern Zug thun und die Wirkung des Geschützes auf eine andre Zeit verschieben, oder ob er in dieser Stellung das Geschütz gar nicht wirken lassen will.

Wenn zwei oder mehrere Maschinen der Artillerie (mit verschiedner Wirkungsfläche des Geschützes) dergestalt neben einander stehen, dass sie eine rechtwinkelichte vierseitige Figur machen, so können solche zu gleicher Zeit beweget werden, ohne dass solches für mehr als einen Zug gerechnet wird. Und solche Bewegung kann vorwärts, rückwärts oder zur Seite geschehen, sofern die nächst liegenden Quadrate oder Felder nicht mit Truppen be-

fetzet find, oder fich keine andere Hinderniſſe auf denſelben befinden.

Diejenige Artillerie, welche bereits einen Platz eingenommen, verhindert ganz natürlich, daſs auf ihrer Wirkungsfläche nichts zu ihrem Nachtheil von einer Kraft, die der ihrigen an und für ſich gleich iſt, vorgenommen werden könne. Eben ſo natürlich kann aber eine ſtärkere Artillerie die ſchwächere von ihrem Platze vertreiben, wenn die übrigen Umſtände gleich ſind. Daher entſpringet die Regel: Doppelt unmittelbar hinter einander geſtelltes Geſchütz vertreibt, durchs Vorrücken in die Wirkungsfläche des einfachen feindlichen Geſchützes dieſes von ſeiner Stelle.

1) Soll doppelt unmittelbar hinter einander geſtelltes Geſchütz durch Vorrücken in die Wirkungsfläche der feindlichen einfachen Artillerie, dieſe von ihrer Stelle vertreiben, ſo muſs jenes zuſammen in Einem Zuge vorrücken.

2) Zur Bewegung mehrerer Artillerie in Einem Zuge gehört, daſs die Maſchinen derſelben ein rechtwinklichtes Viereck bilden.

3) Dieſes

3) Dieses Vorrücken muſs so weit geschehen, daſs das feindliche Geschütz wenigstens in die Wirkungsfläche der vordersten Artillerie komme.

4) Die vorderste Artillerie muſs so gestellt werden, daſs sie in die Wirkungsfläche der hinter ihr befindlichen zu stehn kömmt, mit welcher sie zu gleicher Zeit vorrücke.

So wie das doppelt hinter einander gestellte Geschütz das einfache vertreibt, so vertriebt das dreifache das doppelte, das vierfache das dreifache etc.

Roth illuminirte Felder verhindern die Wirkung des Geschützes auf einem Orte, der übrigens nahe genug wäre, um von demselben beschossen zu werden. Dagegen verhindern blau und grün illuminirte Felder solches nicht.

Wenn die Wirkungsfläche unsers Geschützes von unsern und feindlichen Truppen besetzt ist, und die unsrigen zwischen unserm Geschütz und den feindlichen Figuren befindlich sind, so hindern sie das Niederschieſsen der Feinde nicht. Man denkt sich in diesem Falle, daſs die Feinde durch Bogenschüsse getödtet werden.

Eine ganz eigne Bewegung der Artillerie geschiehet durch Schwenkungen. Bei

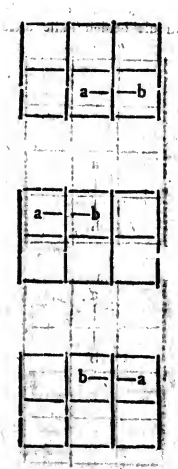
dieser Art der Bewegung wird entweder der Ort der Artilleristen verändert, und das Geschütz bleibt auf dem vorigen Platz stehen, oder umgekehrt. Das Geschütz erhält in beiden Fällen neue Richtung oder Wirkungsfläche. Solcher Schwenkungen giebt es drey

1) eine kleine Schwenkung. Da schwenket sich die Maschine innerhalb 6 Quadraten, ohne in solcher Schwenkung das Revier der 6 Quadrate zu überschreiten, darin vier Fälle möglich sind. Nämlich wenn wir — die Maschine bedeuten lassen wollen, a den Ort der Artilleristen und b das Geschütz, so sey der Standpunkt z. B. also

	b	
	a	

und nun folgende vier Schwenkungen:

b—	—a	



2) Eine grössere Schwenkung. Da schwenkt sich die Maschine innerhalb 9 Quadraten, nach zween möglichen Fällen. Nämlich der Standpunkt sey z. B. der vorhin angenommene,

so sind die beiden Fälle diese:

a
b

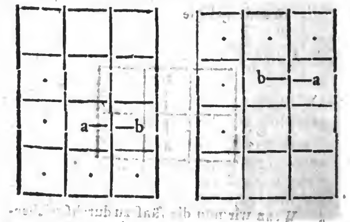
a
b

3) Die grösste Schwenkung. Da schwenkt sich die Maschine innerhalb 6 Quadraten als bei der kleinen Schwenkung, aber mit dem Unterschied, dass die in Bewegung gesetzten Theile der Maschine vorgefundener Hindernisse

wegen, einen weitern Weg nehmen, das ist, um in ihre veränderte Stellung zu kommen, den Bezirk der 6 Quadrate überschreiten müssen. Es sind hierbei dieselben vier mögliche Fälle der obigen kleinen Schwenkungen des Resultat, nur der Weg dahin ist im Zirkel, so daſs die Quadrate des alten und neuen Standpunkts ungerechnet, allemal 5 Quadrate in der Schwenkung berühret werden. Der alte Standpunkt sey der oben zum Grunde gelegte

b	
a	

Wenn wir nun die fünf zu durchstreichenden Quadrate, die auſserhalb dieses alten Standpunkts und des neuern, den man erreichen will, mit Punkten bezeichnen, so wird man die vier Fälle deutlich erkennen.



Die Schwenkung der zusammengesetzten Artillerie hat nichts eigenes. Es bleibt ein in dem Winkel des Rektangels befindlicher Theil derselben, wie bei der Schwenkung der einfachen Artillerie, über ihr Quadrat stehen, und man kann mit derselben alle drei erwähnten Arten der Schwenkung vornehmen.

Die Schwenkung der Artillerie, der einfachen und der zusammengesetzten, sie sei von welcher Art sie wolle, gilt nur Einen Zug.

Unter diesen zu Kanonen dienenden Maschinen hat der Erfinder noch eine kleine Verschiedenheit eingeführet. Diese liegt darinnen, ob der Würfel seine Böschung vorwärts oder rechts oder links zur Seite der Maschine hinrichte. Nach dieser verschiednen Richtung des Würfels giebt es also ein und dieselbe Maschine der Artillerie in dreifacher Gestalt. Die Wirkung dieser drei Arten der Maschine, nach verschiedner Richtung ihres Würfels, ist einerlei. Wegen der verschiednen Richtung ihres Geschützes aber nach verschiednen Seiten werden sie nothwendig, um jede bestimmte Aufgabe des Spiels damit aufzulösen.

Noch eine besondre Art des Geschützes hat der Erfinder hinzufügen müssen, um der Natur unsers Kriegs ganz nahe kommen, nämlich das W u r f g e s c h ü t z (Mortiers oder Haubitzen). Ihre Maschine ist wenig von der vorigen Maschine der Artillerie, welche die Kanonen vorstellt, verschieden. Ihr ganzer Unterschied liegt in folgenden:

1) In Ansehung des Aeussern hat die Maschine des Wurfgeschützes statt der drei Nadeln der Kanonenmaschine, nur einen einzigen, über die Böschung des Würfels krum übergebogen, Drath mit einer

runden Kuppe, welche letztere in einem rothen Kügelchen bestehet, was an dem Ende des Drathes befestiget ist.

2) In Ansehung der Wirkungsfläche ist das Wurfgeschütz nur in sofern unterschieden, weil es nur auf eines von den drei Quadraten der Wirkungsfläche der Artillerie und nicht auf alle drei zugleich wirkt, und zwar jedesmal auf dasjenige, auf welches von denen dreien es dem Besitzer beliebt.

3) Man bedient sich des Wurfgeschützes um geschlagne Brücken und Gebäude in Brand zu stecken.

4) Ein vom Feinde aufgeworfene Brustwehr verhindert die Wirkung des Wurfgeschützes.

Wenn der Ort der Artilleristen des einen Geschützes durch einen Theil der Maschine eines andern besetzt ist, und der Ort der Artilleristen des letztern Geschützes ist mit einem Artilleristen versehen, so sind beide Maschinen wirksam. Diese Verbindung des Geschützes heisst verbundnes Geschütz. Macht es in der Verbindung ein rechtwinkeliches Viereck, so können auch beide Maschinen in Einem Zuge bewegt werden.

Es ist auch erlaubt mehrere Maschinen der Artillerie, als zwo, mit einander zu verbinden. Stehen solche in einem rechtwinkelichten

Viereck, so lassen sich die verbundenen Maschinen in Einem Zuge von einem Orte zum andern bewegen.

Was in die Wirkungsfläche des verbundenen Geschützes kömmt, kann in Einem Zuge zu gleicher Zeit niedergeschossen werden. Wenn bei den Verbindungen der Maschinen, einer derer zur Maschine gehörigen Stifte hinderlich ist, so kann man ihn weglegen; deswegen sind solche Stifte, wie oben gesagt worden, blos eingesteckt und beweglich.

Wenn wir den Ort der Artilleristen des feindlichen Geschützes besetzen, so ist solches Geschütz unser. Dieses kann geschehen

1) Wenn man den Ort der Artilleristen eines feindlichen Geschützes leer findet; da man denn diesen Ort entweder mit Figuren oder mit Geschütz besetzen kann.

2) Wenn man die auf dem Orte befindlichen Artilleristen durch eine Figur schlagen kann, ohne wiederum geschlagen zu werden.

Bewirkt man, dass der Feind den Ort der Artilleristen einer seiner Maschine zur Artillerie verlassen muss, so ist die Maschine natürlich so lange unbeweglich und unwirksam, bis sie wieder besetzt werden kann.

Die Furcht, dass eine Maschine zur Artillerie dem Feinde in die Hände kommen

können, kann den Spieler bewegen, diese seine eigne Maschine zu ruiniren. Solches aber geschiehet:

1) Wenn er solches Geschütz durch ander Geschütz darnieder schiesset.

2) Wenn er, während der Ort der Artilleristen der Maschine von den seinigen besetzt ist, die Maschine unter ihnen wegnimmt und blos die Figuren stehen läßet oder weiter rücket. Auf diese zweite Weise kann auch verbundenes Geschütz entweder ganz oder zum Theil ruinirt werden. Wie viel man davon ruiniren will, hängt von der Willkühr ab.

Das Ruiniren des Geschützes gilt für Einen Zug.

Kömmt ein Gebäude in die Wirkungsfläche des Wurfsgeschützes, so kann solches in Brand gesteckt werden, wie weiter oben bereits erwähnt worden, es mögen nun auf dem Orte, welches ein Gebäude vorstellt, Figuren, Geschütz oder andere Geräthschaften befindlich seyn oder nicht. Dieses in Brand stecken gilt Einen Zug, und wird folgendergestalt angezeiget:

1) Belegt man das anzusteckende Gebäude mit einem Zeichen von rothgefärbter Pappe, welches so groß als ein Quadrat des Terrains ist.

2) Zieht der Feind seine Figur, Geschütz oder andere Geräthschaften aus einem in in Brand gesteckten Gebäude nicht so gleich, nachdem solches angesteckt ist zurück, sondern verrichtet erst einen, andern Zug, so ist die in diesem brennenden Gebäude befindliche Figur etc. verloren. Man nimmt solche beim nächsten Zuge weg und verrichtet doch dabei noch einen wirklichen Zug.

3) Liegen noch an dem in Brand gesteckten Gebäude unmittelbar andere Gebäude, so werden diese durch jenes angesteckt. Man belegt, um dieses anzuzeigen, die anliegenden Gebäude beim nächsten Zuge, mit dem schon erwähnten rothen Zeichen. Aber auch das gilt für keinen Zug, sondern man kann dabei noch einen besondern Zug thun. Es können aber durch dieses Mittel bei jedem Zug nicht mehr als 2 Gebäude in Brand kommen.

4) Niedergebrannte Gebäude machen den Ort, worauf sie gestanden, 6 Züge über unpraktikabel, als wenn er vom Anfang des Spiels g r ü n illuminirt gewesen wäre.

Nach 6 Zügen nimmt man die rothen Zeichen weg und verwechselt solche mit s c h w a r z e n oder w e i s-

sen. Dadurch wird aus dem vorher bebauten Orte ebenes mit den Hauptfarben des Plans illuminirtes Terrain.

Bewegung mehrerer Figuren zu gleicher Zeit, um die Bewegung ganzer Korps nachzuahmen.

Hierin unterscheidet sich das Kriegsspiel von neuem von dem Schachspiel. Um aber die Bewegung mehrerer Figuren zu gleicher Zeit, in diesem taktischen Spiele möglich zu machen, befinden sich dabei eine Anzahl dünner, rechtwinklichter Bretchen, so breit und doppelt so lang, als die Seite eines Quadrats des Plans, kurz eben solche Bretchen, als diejenigen sind, worauf die Maschinen des Geschützes gegründet sind (s. oben), auch eben so in zwo Hälften abgetheilt, und beide Hälften, jede wie die leere Hälfte jener Maschine, mit 6 Punkten betüpfelt. An einer der langen Seiten dieses Bretchens in der Mitte zwischen der Abtheilung in zwo Hälften ragt auch ebenfalls ein etwa 3 Zoll langer Stift in die Höhe, welcher mit einem Püschel oder Knopf versehen ist, dessen Farbe es entscheiden muss, wem von beiden Spielern das Bretchen zugehöre. Der Zweck dieses Stifts ist wie oben bei den Maschinen der Artillerie.

Diese Bretchen heissen nun Transporteurs, und dienen dazu, um durch Bewegung derselben alle diejenigen Figuren zu gleicher Zeit zu bewegen, die darauf befindlich sind.

Der Transporteur ist unbeweglich, wenn sich keine Figur auf demselben befindet, hingegen ist er beweglich, wenn beide Theile oder auch wol nur ein Theil desselben besetzt seyn sollte.

Die Bewegung des Transporteurs ist, wie die Bewegung der Maschine der Artillerie, vorwärts, rückwärts und zur Seite. Die Grösse dieser Bewegung hängt von der Natur der darauf befindlichen Figuren ab.

Wohin keine Truppen kommen können, dahin kann man auch den Transporteur nicht setzen, folglich nicht auf roth, blau und grün illuminirte Felder.

Auf den ganz oder nur zum Theil leeren Transporteur kann man dasjenige setzen, was man auf praktikables Terrain setzen kann, folglich Geschütz, andere Transporteurs u. s. f. Ueberhaupt kann man auf denselben alles verrichten, was auf praktikablen Terrain zu verrichten erlaubt ist.

Was ganz auf dem Transporteur befindlich ist, kann mit demselben zugleich bewegt werden. Was aber nur zum Theil auf dem Transporteur steht, läſst sich mit demselben

nur bewegen, in sofern solches mit demselben eine vierseitige rechtwinklichte Figur bildet.

Ein mit Geschütz besetzter Transporteur kann unter demselben weggenommen werden, und das Geschütz kann auf der Stelle bleiben. Wenn ein Theil der Maschine, z. B. des Geschützes, eines Transporteurs etc. mit einer Figur besetzt ist, und sie sich zu gleicher Zeit über einem Transporteur befindet, so kann man auch diese mit dem Transporteur unter der Maschine wegbewegen.

Wenn beide Flächen des Transporteurs mit Figuren besetzt sind, so kann man eine derselben auf ihrem Platze nicht stehen lassen, und die andern mit dem Transporteur fortbewegen. Diese Einschränkung dient zur Simplifikation des Spiels.

Eine auf dem Transporteur befindliche Figur kann sich von demselben auch einzeln herunter bewegen, wenn es nur so geschieht, wie es die Natur ihrer Bewegung mit sich bringt.

Mit dem Transporteur kann man eben solche Schwenkungen machen als mit der Maschine der Artillerie, s. oben. Zwei oder mehrere Transporteurs können auch, wie die zusammen gesetzte Artillerie, zu gleicher Zeit gerückt oder geschwenket werden, wenn sie so stehn dass ihre Oberfläche zusammen genommen, eine vierseitige rechtwinklichte

Figur machen. Der ganze Unterschied in der Bewegung zusammengesetzter Transporteurs von zusammengesetzter Artillerie bestehet darinnen, dass sich die Transporteurs weiter, als das Geschütz, und bald bis ins siebente, bald bis aufs neunte Feld bewegen können. Man darf daher nur dasjenige, was oben von der Bewegung der zusammengesetzten Artillerie gesagt worden ist, dieser Ausnahme gemäss auf zusammengesetzte Transporteurs anwenden, so werden weitere Regeln hierüber überflüssig.

Einen oder mehrere Transporteurs kann man mit einer oder mehreren Maschinen zur Artillerie in Einem Zuge fortrücken oder schwenken, wenn sie so zusammen stehen, dass sie eine vierseitige rechtwinklichte Figur ausmachen. Weil aber die Geschwindigkeit der Truppen, wenn sie Geschütz bei sich haben, vermindert wird, so bewegt sich ein auf Transporteurs befindliches Korps, im Fall es Geschütz mit sich führet, nur bis aufs fünfte Feld.

Man ist nicht gezwungen ein aus verschiednen Theilen bestehendes Rektangel in Einem Zuge ganz zu bewegen; es ist genug, wenn der bewegte Theil im Rektangel ist.

Wenn der eine Spieler den einen Theil des Transporteurs, der andre aber den andern

besetzt hält, so ist der Transporteur in diesem Zustande unbewegbar.

Jede Bewegung mit den Transporteurs, es sei mit einem oder mit mehrern zu gleicher Zeit allein, oder in Verbindung mit Artillerie u. s. w. gilt als Ein Zug.

Wer einen Transporteur verläfst, seinen eignen oder einen feindlichen, der kann ihn aus dem Spiel nehmen, wenn ihn der Feind nicht auch zu gleicher Zeit besetzt hält. Den Transporteur verlassen und ihn aus dem Spiele nehmen, geschiehet in Einem Zuge. Da jeder Spieler Transporteurs genug, und wenn das Spiel einige Zeit gedauert, gar überflüssig hat: so ist es ohne allen Nutzen, auf die Wegnahme eines Transporteurs ein Dessein zu machen.

Eine auf dem Transporteur stehende Figur kann in Einem Zuge dahin kommen, wohin sie durch ihren natürlichen Gang in vielen Zügen, und vielleicht ihrer Natur nach, gar nicht gekommen wäre. Dieses ist zwar eine Abweichung von der Natur, sie hat aber in die Vollkommenheit des Spiels nicht den geringsten nachtheiligen Einfluss, sondern trägt vielmehr dazu bei, den Vortheil sinnlich zu machen, den man davon hat, seine Truppen so viel möglich, in Korps zusammen zu halten.

Es

Es wirkt keinen Unterschied, ob man seine Figuren durch eigne oder durch feindliche Transporteurs bewege. Durch Hülfe eines Transporteurs kann man auch verbundenes Geschütz das sich in Einem Zuge deshalb nicht bewegen lässet, weil es kein Rektangel bildet, in einen Rektangel verwandeln.

Verschanzungen.

Da die Hauptabsicht bei Verschanzungen ist, durch leblose Gegenstände theils das Vordringen des Feindes zu verhindern, wenigstens uns schwerer zu machen, theils die schädlichen Wirkungen des feindlichen Geschützes zu mindern: so ist in diesem taktischen Spiele das Verschanzen in einer so ausgebreiteten Bedeutung genommen, dass man darunter, eine Brustwehr erbauen, einen Verhack machen u. s. w. verstehet. Freilich kann man sich von allen diesen Mitteln nicht einerlei Wirkung versprechen, und es scheint daher beim ersten Anblick, dass es nothwendig gewesen sei, eine Menge verschiedner Zeichen einzuführen, allein folgende richtige Bemerkungen haben dieses aufgehoben.

1) Ist eine durch leblose Gegenstände getroffene Vorkehrung ein Mittel, das Vordringen des Feindes und die grössere

Wirkung seines Geschützes in einem vorkommenden Fall, wenigstens auf eine gewisse Zeit, zu verhindern: so entspricht sie ihre Absicht, und dafür ist im taktischen Spiel Ein Zeichen hinreichend, man denke sich nun die Erreichung seiner Absicht als durch einen Verhau, durch eine ordentliche verfertigte Brustwehr u. s. w.

2) Ist aber eine solche Vorkehrung kein solches Mittel, so ist sie unnütz und eben so gut als ob sie nicht geschehen sey. Dafür wäre also ein Zeichen ganz überflüssig.

Es ist dahero in dem taktischen Spiele nur Ein Zeichen üblich, alles dasjenige zu bezeichnen, was durchs Verschanzen im allgemeinsten Sinne verstanden wird.

Dieses Zeichen ist ein Stückchen Pappe von der Grösse eines solchen Quadrats, darin der zum Spiel gehörige Plan eingetheilt ist. Solche Zeichen nun sind grün illuminirt und zum Gebrauch des einen Spielers mit einem gelben, und für den andern Spieler mit einem rothen Kreuz bemerkt.

Ein Quadrat des Plans mit einem solchen Zeichen, deren jeder Spieler eine grosse Anzahl in Vorrath erhält, belegen, heisst in diesem Spiele sich verschanzen, und das Zeichen heisst eine Brustwehr.

Eine Bruſtwehr anlegen gilt für Einen Zug. Man legt zu dem Ende an den Ort, den man verſchanzen will, drei von denen dazu dienenden Zeichen über einander. Es iſt aber erlaubt dieſe drei Zeichen, ſo oft der Zug an einem iſt, mit einem Zeichen zu vermehren. Dadurch wird die Bruſtwehr ſtärker. Jede Verſtärkung der Bruſtwehr gilt Einen Zug.

Ein Ort auf dem eine Bruſtwehr aufgeworfen werden ſoll, muſs durch eine Figur desjenigen, der ſich dadurch verſchanzen will, zwar nicht wirklich beſetzt werden, aber doch beſetzt werden können. Eine ſolche Figur heiſst die ſich verſchanzende Figur.

Da es wider die Natur ſeyn würde, zu erlauben, daſs eine Figur einen Ort ohne Rückſicht auf die Entfernung von demſelben verſchanzen könne, ſo iſt dieſe Entfernung auf die Weite eines Kanonenſchuſſes eingeſchränkt. Es dürfen daher zwiſchen dem Ort der verſchanzt werden ſoll, und denjenigen wo ſich die verſchanzende Figur befindet, nur höchſtens zwei Felder befindlich ſeyn.

Jede Figur hat die Befugniſs einen Ort zu verſchanzen, wenn ſie nicht durch Umſtände daran verhindert wird. Es iſt auch bei keiner derſelben etwas beſonders zu bemerken, auſser bei dem Bauer. Dieſer darf nur die drei vor ihm in ſeiner Fronte liegende Quadrate

verſchanzen, auf welche er durchs Schlagen und durch einen Zug kommen kann.

Der Ort, auf welchen eine Bruſtwehr aufgeworfen werden ſoll, kann mit keiner Figur, Geſchütz, Transporteur etc. weder von dem einen noch dem andern Theil der Spielenden beſetzet werden, noch viel weniger kann man darüber wegpaſſiren.

Eine Bruſtwehr verhindert zwar die Wirkung des feindlichen Würfgeſchützes auf das, was in der Wirkungsfläche deſſelben hinter der Bruſtwehr ſtehet, nicht, aber doch die Wirkung des übrigen Geſchützes.

Derjenige welcher ein Bruſtwehr aufwirft, wird ſolche ſo einrichten, daſs er ſich ſeines Geſchützes wider den auf die Bruſtwehr anrückenden Feind bedienen könne. Und dieſes alſo thut man auch in dieſem Spiele.

Eine Bruſtwehr macht dem Feinde nur in ſoferne beträchtliche Hinderniſſe, als ſie gehörig vertheidiget iſt. Hört die Vertheidigung auf, ſo iſt ſie von dem Feinde leicht in die Umſtände zu ſetzen, daſs ſie den Namen eines Hinderniſſes von Wichtigkeit nicht mehr verdient. Daher fällt die Abſicht, welche der Spieler auf eine Bruſtwehr erreichen will, weg.

1) Wenn die Bruſtwehr ihre Wirklichkeit verliert.
2) Wenn ſie keine Vertheidigung mehr hat, oder wenn ihre Vertheidigung durch

einen überlegenen Angriff unwirksam gemacht wird.

Eine Brustwehr kann nun im taktischen Spiele vertheidiget seyn

1) nur durch Geschütz,

2) nur durch Figuren,

3) durch Geschütz und Figur zugleich.

Eine Brustwehr ist durch das Geschütz vertheidiget, in dessen Wirkungsfläche sie lieget. Eine Brustwehr ist durch diejenigen Figuren vertheidiget, welche von ihr nicht über einen Kanonenschuss entfernet sind, und welche von dem Orte, wo sie stehn, auf den Ort kommen können, auf dem die Brustwehr befindlich ist. Und so ist es endlich aus der Verbindung dessen was so eben gesagt ist, leicht zu ersehen, wenn ein Brustwehr durch Geschütz und durch Figuren zugleich vertheidigt ist.

Eine Brustwehr kann im taktischen Spiele angegriffen seyn

1) nur durch Geschütz,

2) nur durch Figuren,

3) durch Geschütz und Figuren zugleich.

Eine Brustwehr ist durch Geschütz angegriffen und kann von demselben beschossen werden, in dessen Wirkungsfläche sie lieget. Eine Brustwehr wird durch feindliche Figuren angegriffen, wenn diese

nicht über einen Kanonenschuſs von derselben entfernt stehen, und wenn sie von ihrem Orte auf den Platz der Brustwehr kommen können.

Man hat eine Brustwehr verlassen, so bald man sie durch keine seiner Figuren mehr vertheidiget, oder, wenn sie nicht mehr in der Wirkungsfläche des eignen Geschützes befindlich ist. Es kann dieses freiwillig geschehen, oder man ist dazu durch die Bewegung des Feindes gezwungen worden.

Man besetzet eine verlassene Brustwehr, wenn man entweder machet, daſs sie in die Wirkungsfläche der eignen Artillerie komme, oder daſs sie durch eigne Figuren vertheidigt wird. In diesem Fall verwechselt man die von dem Feinde zum Retranchiren hingelegte Zeichen mit den seinigen. Dieses Verwechseln der Zeichen gilt Einen Zug. Und nunmehro wirkt die im Besitz genommene Brustwehr das, was eine eigne selbst verfertigte Brustwehr gethan haben würde.

Die durch ein Brustwehr vorkommenden Hindernisse kann man aus dem Wege räumen:

1) Wenn man eine besetzte Brustwehr ruiniret.
2) Wenn man sie durch die Artillerie niederschieſset.
3) Wenn man sie ersteiget.

Wer im Besitz einer Brustwehr gekommen ist, kann solche, wenn an ihm der Zug ist,

ruiniren, d. h. er nimmt die Zeichen derselben weg. Dieses gilt Einen Zug. Eine von beiden Spielern verlassene Brustwehr kann daher, so lange sie nicht wiederum von einem besetzt worden, nicht ruinirt werden.

Man kann auch die durch eine Brustwehr gelegte Hindernisse durch Hülfe des Geschützes aus dem Wege räumen. In diesem Fall macht man, daſs die Brustwehr in die Wirkungsfläche des eignen Geschützes komme, und nimmt, so oft man den Zug hat, ein Zeichen derselben weg, bis der Ort von solchen Zeichen ganz entblöſst ist.

Eine in Einem Zuge erbaute Brustwehr wird durch drei über einander liegende Zeichen angedeutet. Dahero folgt, daſs diese erst in drei Zügen durch das feindliche Geschütz ruinirt werden kann.

Wird ein Brustwehr durch doppeltes, dreifaches etc. Geschütz beschossen, so nimmt man bei jedem Zuge zwei, drei etc. Zeichen von derselben weg. Durch doppelt Geschütz wird dahero eine in Einem Zuge erbaute Brustwehr in zween Zügen ruinirt.

Die Gröſse der Vertheidigung einer Brustwehr durch Figuren wird theils durch die Anzahl der sie vertheidigenden Figuren, theils durch die Beschaffenheit derselben bestimmt.

Nach eben dem Gesetz bestimmt man die Grösse oder Stärke des Angriffes auf eine Brustwehr, durch Figuren.

Wenn die Vertheidigung einer Brustwehr geringer ist als der Angriff auf dieselbe, so ist die Vertheidigung unwirksam. Der angreifende Theil nöthiget alsdann den vertheidigenden mit Gewalt, fernern Vortheil aus der Brustwehr zu ziehen. Und in Ansehung der Folge wird solche Brustwehr als nicht mehr vorhanden angesehen, wenn sie auch noch wirklich seyn sollte. Das ist der Fall wenn man eine Brustwehr ersteiget. Die Zeichen der Brustwehr werden von dem Ersteigenden zuletzt weggenommen.

Die weggenommenen Zeichen einer erbeuteten Brustwehr, werden dem Spieler, dem sie gehören, wieder gegeben, denn sie bedeuten Erde, als welche allenthalben zu haben ist.

Eine durch Geschütz vertheidigte Brustwehr kann nicht erstiegen, wohl aber von dem Geschütz des Feindes beschossen werden.

Wenn ein Ort durch Figuren des Feindes so stark und noch stärker angegriffen wird, als er durch die Figuren des andern vertheidiget ist, so kann er im Kriegsspiel nicht verschanzet werden. Ein in der Wirkungsfläche des feindlichen Geschützes liegender Ort kann von dem Spieler des Gegentheils nicht verschanzet, noch die etwa darauf schon befindliche Ver-

ſchanzung verſtärket werden. Hingegen kann man einen Ort verſchanzen, oder den ſchon verſchanzten verſtärken, welcher in der Wirkungsfläche des eignen Geſchützes lieget, wenn auch die Anzahl der ihn angreifenden feindlichen Figuren gröſser iſt, als die der vertheidigenden.

Eine Bruſtwehr verhindert, ſo wie jeder andrer unpraktikabler Ort, die Schwenkung über einen Platz auf welchem ſie aufgeworfen werden.

Die Oberfläche der Transporteurs, der Ort der Artilleriſten, Oerter wo ſich Gebäude befinden, ſind nichts anders als praktikables Terrain, daher man auch Bruſtwehren auf dieſe aufwerfen kann.

Wenn man den einen Theil der Oberfläche des Transporteurs verſchanzet, und den andern Theil derſelben mit einer Figur beſetzt hat, ſo kann man den Transporteur mit dieſer Figur unter denen zu verſchanzen dienenden Zeichen wegnehmen und dieſe Zeichen auf ihrem Platze laſſen. Hat aber der Feind einen Theil der Oberfläche unſers Transporteurs verſchanzet, ſo bleibt dieſer Transporteur unbewegbar.

Endlich iſt zu merken, daſs man die zum Verſchanzen dienenden Zeichen nicht von einem Orte zum andern ſchieben kann.

Brücken.

Da man sich auf dem Plan des taktischen Spiels auch tiefe Flüsse denket, so gehören auch die Brücken unter die Geräthschaften dieses Spiels. Diejenigen Maschinen, auf welche solche Brücken von einem Ort zum andern gebracht werden, heissen Brückentransporteurs.

Die Figur und Grösse solcher Brückentransporteurs ist vollkommen dieselbe der übrigen Transporteurs, nur dass der lange Stift an der einem schmalen Seite des Bretchens in der Mitte senkrecht aufgesteckt ist. Der Theil der Oberfläche des Brückentransporteurs, an welchem der Stift befestiget ist, heisst die Hauptfläche, der andre die Nebenfläche.

Zu jeden Brückentransporteur gehören vier Brücken, da denn im Anfange des Spiels jede Hälfte des Transporteurs zwo Brücken aufgelegt bekömmt.

Ein Brücke ist ein aus Pappe gemachtes Quadratblatt, darauf die Brücke in Kupfer gestochen ist. Auf der umgekehrten Seite ist sie mit roth Papier belegt, dass man solche nur umkehren darf, um sie als in Brand gesteckt zu bemerken.

Man kann jede Fläche des Brückentransporteurs, sie sei mit Brücken belegt oder nicht,

mit Figuren besetzen und mit diesen den Brückentransporteur eben so bewegen, wie die Maschine des Geschützes. Es finden daher auch die Zusammensetzungen mehrerer Brückentransporteurs, ingleichen die Schwenkungen derselben statt.

Befindet sich auf dem Brückentransporteur gar keine Brücken mehr, so kann man sich derselben wie eines gemeinen Transporteurs bedienen.

Wenn keine der Oberflächen des Brückentransporteurs mit einer Figur besetzt ist, so ist der Brückentransporteur samt seinen Brücken unbeweglich. Ist aber nur ein Theil desselben mit einer Figur besetzt, so finden wenigstens die Bewegungen mit derselben statt, welche vorhin im Allgemeinen angegeben worden sind, nämlich diejenigen, die auch mit einer beweglichen Geschützmaschine statt finden.

Jede mit den Brückentransporteur vorgenommene Bewegung gilt für Einen Zug, es mögen Brücken auf derselben befindlich seyn oder nicht.

Eine Brücke von einem Brückentransporteur herunternehmen und mit derselben einen blau illuminirten Ort, der in diesem Spiele Wasser anzeiget, belegen, heisst eine Brücke schlagen.

Man kann von keinem Brückentransporteur eine Brücke herunter nehmen, um solche

über einen Flufs zu fchlagen, woferne die Hauptfläche des Brückentransporteurs nicht mit einer eignen Figur befetzt ift.

Der Brückentransporteur, von dem man eine Brücke abnehmen will, um fie über den Flufs zu fchlagen, mufs dem Fluffe fo nahe gebracht feyn, dafs er denfelben berührt.

Die erfte Brücke welche von dem Brückentransporteur herabgenommen wird, um fie über einen Flufs zu fchlagen, mufs dergeftalt gelegt werden, dafs fie den Brückentransporteur berühre. Die übrigen legt man entweder eben fo, oder dergeftalt, dafs fie die bereits gefchlagne Brücke berühren.

Durch eine gefchlagne Brücke kann ein Ort, welcher fonft wegen des darüber befindlichen Gewäffers nicht zu befetzen noch zu paffiren war, befetzt und paffirt werden.

Auf den Brückentransporteur kann man dasjenige fetzen, was man auf andres praktikables Terrain fetzen kann. Und überhaupt ift ein folcher zu allen Verrichtungen auf praktikablen Terrain fähig, die dazu gehörigen Brücken mögen fich noch auf denfelben befinden oder nicht. Es laffen fich fogar Bruftwehren auf demfelben aufwerfen.

Ein Brückentransporteur läfst fich, wenn auf deffen Oberfläche eine Bruftwehr befindlich ift, mit derfelben nicht von einem Orte zum andern bewegen, aber es ift erlaubt, den

Brückentransporteur unter dieser Brustwehr wegzunehmen und weiter zu bewegen.

Man kann auf dem von Figuren leeren Brückentransporteur er sei mit Brücken belegt oder nicht, auch einen andern mit Brücken belegten oder leeren Brückentransporteur setzen. Bei der Bewegung übereinander stehender Brückentransporteurs aber finden folgende Fälle statt:

1) Wenn die Oberfläche des einen Transporteurs ganz über der Oberfläche des andern stehet und
   a) beide mit Brücken belegt sind, so kann in Einem Zuge nur Ein Transporteur beweget werden.
   b) Wenn nur einer mit Brücken belegt ist, so können beide Transporteurs in Einem Zuge beweget werden.
   c) Wenn beide leer sind, so kann man beide in Einem Zuge bewegen wenn nämlich in allen diesen Fällen überhaupt eine Bewegung statt findet.

2) Wenn die Oberfläche des einen Transporteurs nicht ganz über der Oberfläche des andern lieget, und beide in dieser Verbindung ein Rektangel machen, und sind
   a) diejenigen Theile der Oberfläche beider mit einer Figur besetzt, so

kann man beide in Einem Zuge bewegen, wenn entweder beide, oder doch nur eine von Brücken leer ist; falls aber noch beide mit Brücken belegt sind, so läſst sich nur eine davon bewegen.

b) Oder, ist nur derjenige Theil der Oberfläche des Transporteurs mit einer Figur besetzt, der nicht über dem andern liegt, so bewegt man nur denjenigen, auf den sich die Figur befindet.

3) Wenn die Oberfläche des Brückentransporteurs nicht ganz über der Oberfläche des andern liegt, und beide in dieser Verbindung auch kein Rektangel machen, so sind beide unbewegbar.

Man kann von einem Brückentransporteur die Brücken abnehmen, um solche zu schlagen, wenn er auch mit andern Transporteurs, Geschütz oder Figuren besetzt wäre, ja selbst wenn sogar ein Brustwehr auf ihn befindlich. Man nimmt in diesem Fall die Brücken unter diesen Maschinen oder Figuren weg und legt sie an den Ort, wo man eine Brücke schlagen will.

Ein Brückentransporteur, auf dem sich eine Figur befindet, ist beweglich, und ist die Hauptfläche desselben mit einer Figur besetzt, so können von demselben Brücken her-

unter genommen werden, um sie über einen Flufs zu schlagen. Diese Figuren aber können entweder auf dem Brückentransporteur unmittelbar, oder sie können über solchem mittelst andrer Maschinen stehen. Dieses verursacht verschiedene, aus dem was bisher gesagt worden ist, entspringende einzelne Fälle des Spiels. —

Abbrechen der Brücken.

Eine Brücke abbrechen heifst im Kriegsspiel, eine Brücke von dem Ort wo sie geschlagen worden, abnehmen und sie auf den Brückentransporteur zurücklegen, damit man von ihr wiederum bei sich ereignenden Gelegenheiten Gebrauch machen kann, oder auch Brücken zu diesem Behuf gebrauchen.

Wer die Hauptfläche eines Brückentransporteurs mit einer Figur besetzt hält, der kann eine Brücke desselben abbrechen, so bald er am Zuge ist. Das Abbrechen einer Brücke gilt für Einen Zug.

Wenn ein Brückentransporteur mit eignen Maschinen oder Figuren besetzt ist, so hindert dieses das zurücklegen der abgebrochnen Brücken auf den Brückentransporteur, oder auch das auflegen neuer Brücken auf denselben nicht. Feindliche Figuren hingegen, die sich etwan auf der Nebenfläche des Brücken-

transporteurs befinden, verhindern solches allerdings.

Soll eine Brücke abgebrochen werden können, so muss solche entweder ihren Brückentransporteur berühren, oder doch mittelst anderer zu diesem Brückentransporteur gehörigen Brücken mit demselben zusammen hängen.

So lange sich auf den Brücken etwas von freundlichen oder feindlichen Figuren befindet, so lange können sie nicht abgebrochen werden. Aber von Figuren leere Maschinen verhindern dieses nicht. Die Brücken werden abgebrochen und die darauf befindlichen Maschinen aus dem Spiel gelegt, ohne dass man in demselben Spiele wieder Gebrauch von ihnen machen darf.

Durchs Abbrechen der Brücken können auf einen Brückentransporteur Brücken kommen, welche im Anfang des Spiels nicht darauf waren.

Man kann auch die vom Feinde geschlagne Brücke abbrechen, wegnehmen und davon anderswo Gebrauch machen.

Ruinirung der Brücken.

Eine Brücke ruiniren heisst im Kriegsspiel eine Brücke aus dem Spiele gänzlich wegnehmen, und fürs ganze Spiel unbrauchbar machen. Dieses Brückenruiniren

ren unterscheidet sich von dem Brückenabbrechen in folgenden:

1) Das Brückenabbrechen betrift nur geschlagene, das Ruiniren derselben aber geschlagene und nicht geschlagene Brücken.

2) Von abgebrochenen Brücken kann man in eben dem Spiel wieder gelegentlich Gebrauch machen, von ruinirten Brücken aber nicht.

Das Stehen einer Figur auf der Hauptfläche eines Brückentransporteurs giebt ihr das Recht, in Einem Zuge nur Eine geschlagne von feindlichen Figuren und besetzten Maschinen leere Brücke zu ruiniren.

Unbesetzte feindliche Maschinen, unsre Truppen und Maschinen aber verhindern nicht, dass eine mit denselben besetzte Brücke durch das eben gesagte Mittel ruinirt werden kann.

Das Stehen einer Figur auf der Hauptfläche eines Brückentransporteurs giebt ihr auch die Befugniss, so viele derer auf diesem Brückentransporteur auf der Haupt- und Nebenfläche desselben noch liegenden Brücken zu ruiniren als sie will, den Brückentransporteur stehn zu lassen, oder ihn aus den Spiel zu legen, wenn die Nebenfläche dieses Brückentransporteurs mit keiner feindlichen Figur besetzt ist. Befindet sich aber eine feindliche Figur, oder ein

Theil eines wirksamen feindlichen Geschützes auf der Nebenfläche, so kann sie nur die unter ihr auf der Hauptfläche befindliche Brücken ruiniren, den Brückentransporteur aber muss sie in diesem Falle im Spiele lassen.

Wenn eine Figur durch das Stehen auf der Hauptfläche eines Brückentransporteurs die noch darauf befindliche Brücke ruiniret, so kann sie nicht in eben dem Zuge auch eine geschlagene Brücke ruiniren.

Wer die Nebenfläche eines Brückentransporteurs mit einer Figur besetzt hält, der kann den Brückentransporteur mit allen darauf befindlichen Brücken ruiniren und aus dem Spiele legen, wenn die Hauptfläche desselben nicht mit einer feindlichen Figur besetzt ist. Wenn aber dieses der Fall wäre, so kann er nur die Brücken, welche sich unter ihm auf der Nebenfläche befinden, ruiniren, den Transporteur aber muss er im Spiele lassen.

Das dritte Mittel, eine Brücke zu ruiniren ist, dass einer Figur die auf einer Brücke stehet, von solcher abgehet. Die Brücke verlassen und solche zugleich ruiniren kann in Einem Zuge geschehen.

Das Schlagen, Abbrechen und ruiniren der Brücken ist bis aufs dritte Quadrat von dem Brückentransporteur eingeschränkt.

Eine Figur zwischen welcher und eine Brücke nicht mehr als zwei Quadrate liegen

und die an Befetzung diefer Brücke von ihrer Stelle aus nicht durch natürliche Chikane des Terrains oder durch dazwifchen kommende feindliche Figuren gehindert wird, darf diefe Brücken ruiniren. Die Brücke wird aus dem Spiel genommen und in diefem Zuge weiter nichts verrichtet. Dies ift das vierte Mittel, eine Brücke zu ruiniren.

Alle Brücken, welche in der Wirkungsfläche der feindlichen Kanonen liegen kann man in Einem Zuge ruiniren. Dies Ruiniren gilt gleichfalls Einen Zug und ift diefes das fünfte Mittel, eine Brücke zu ruiniren.

Durch das eigne Wurfgefchütz kann man von denen in der Wirkungsfläche deffelben liegenden gefchlagnen Brücken nur Eine und von denen noch auf Brückentransporteurs befindlichen Brücken fo viele in Einem Zuge ruiniren, als fich derfelben auf Einem Quadrate befinden. Das ift das fechfte Mittel, Brücken zu ruiniren.

Durch das eigene Wurfgefchütz kann man auch eine gefchlagne Brücke in Brand ftecken, welches das fiebente Mittel ift, Brücken zu ruiniren.

Wenn eine Figur eine gefchlagne Brücke verläfst, fo kann fie folche in Brand ftecken. Hierdurch können die anliegenden Brücken mit

angesteckt und ruiniret werden. Und dies ist das achte Mittel Brücken zu ruiniren.

Einschränkung des Brückenschlagens, Abbrechens und Ruinirens derselben.

Was oben von Angriff und Vertheidigung einer Brustwehr gesagt ist, das gilt auch von Angriff und Vertheidigung einer geschlagnen Brücke. Und dadurch werden folgende die Brücken betreffende Sätze, vollkommen deutlich.

1) Man kann keine Brücke über einen Ort schlagen, der von feindlichen Figuren so stark angegriffen, als er vertheidiget ist, es sei denn, dass dieser Ort in der Wirkungsfläche des eignen Geschützes befindlich sei.

2) Man kann eine Brücke über einen Ort schlagen, der in der Wirkungsfläche des feindlichen Geschützes liegt, wenn man sich der Gefahr aussetzen will, sie in folgenden Zuge vom Feinde ruinirt zu sehn.

3) Man kann eine Brücke über einen Ort schlagen, der stärker angegriffen als vertheidigt ist, man muss aber befürchten, dass sie von dem Feinde im gleich folgenden Zuge ruinirt werde.

4) Liegt aber der Ort, auf dem man eine Brücke geschlagen hat, in der Wirkungs-

fläche des eignen Geschützes, so kann der Feind solche zwar durch sein Geschütz, aber nicht durch seine Figuren ruiniren.

5) In der Wirkungsfläche des feindlichen Geschützes kann man keine Brücke abbrechen, die sich länger als Einen Zug über in dieser Wirkungsfläche befand.

6) Wenn der Feind eine geschlagne Brücke durch Figuren so stark und noch stärker angegriffen, als man sie vertheidigt hat, so kann man solche nicht abbrechen, es sei denn, daſs diese Brücke sich in der Wirkungsfläche unsers Geschützes befinde.

7) Durch das vierte Mittel darf eine Brücke, welche eben so stark bedeckt als angegriffen ist, nicht ruinirt werden. Auch darf man keine Brücke durch dieses Mittel ruiniren, welche mit freundlichen oder feindlichen Figuren besetzt ist.

8) Durch das sechste Mittel kann man keine Brücke ruiniren, auf welcher eine Brustwehr befindlich ist, bevor diese nicht erst ruinirt worden.

9) Durch das siebente Mittel kann man keine Brücke in Brand stecken auf der eine Brustwehr befindlich ist. Ist aber eine andre Brücke in Brand, und das Feuer ergreift eine Brücke, auf der

ſich eine Bruſtwehr befindet, ſo wird dieſe dadurch auch ruinirt.

Gegenſtände welche der freien Bewegung der Figuren Hinderniſſe ſetzen.

Das meiſte hierüber erſiehet man ſchon aus den vorhergehenden Abhandlungen, und eine Ueberſicht dieſes Gegenſtandes im Zuſammenhange würde der Plan dieſes Auszugs nicht erlauben. Man findet inzwiſchen eine ſolche im erſten Theil des über das Kriegsſpiel abgefaſsten Werks p. 107 — 114.

Von den Zügen.

Die Spieler ziehen, wie bereits geſagt iſt, wechſelsweiſe und es gilt jede von denſelben unternommene Bewegung oder Verrichtung Einen Zug, es ſei die Bewegung

1) eine Figur
2) mehrere Figuren zu gleicher Zeit.
3) Eine Maſchine.
4) Mehrere Maſchinen von einerlei oder von verſchiedner Art zu gleicher Zeit.
5) Durch Schlagen einer Brücke.
6) Durch Abbrechen einer Brücke.
7) Durch Aufwerfung einer Bruſtwehr.
8) Durch Wirkung des Geſchützes.
9) Durch Ruinirung feindlicher Maſchinen und Werke; wobei man jedoch die Fälle

zu bemerken hat, bei welchen es erlaubt ist, auch noch diejenige Figur in eben dem Zuge zu ziehen welche die Maschine ruinirte.

Abschneidung eines feindlichen Korps und die darauf erfolgende Gefangenschaft desselben.

So lange Truppen von einem Korps zu einem andern kommen können, so lange haben beide Korps Kommunikation. Sobald aber solches entweder durch die Natur einer Gegend, oder durch die vom Feinde getroffene Anstalten verhindert wird, so bald ist die Kommunikation unterbrochen.

Ist es nicht möglich durch sechs von dem Spieler des abgeschnittenen Korps zu verrichtende Züge solche Kommunikation wieder herzustellen, so streckt das abgeschnittene Korps, aus Mangel der Lebensmittel, ohne Rücksicht auf die Stärke des gegenseitigen Korps das Gewehr. Die Truppen dieses gefangnen Korps kommen aus dem Spiele, das Geschütz aber, Brücken u. s. w. was der Feind nicht zuvor ruinirte, behält der Sieger.

Von der V e ſt u n g, deren Eroberung und dem dadurch geendigten Spiel.

Es iſt auf dem Plan, worauf das taktiſche Spiel geſpielt wird, für jeden Spieler wenigſtens Eine V e ſt u n g angelegt, durch deren Eroberung das Kriegsſpiel zum Vortheil des Eroberers geendiget iſt, wenn auch der Ueberwundene noch eine gröſsere Anzahl von Truppen als der Ueberwinder haben ſollte.

Hat aber jeder Spieler m e h r e r e V e ſt u n g e n als eine, ſo iſt das Spiel nicht ganz geendiget, ſo lange der Feind noch im Beſitz Einer Veſtung iſt.

Wenn der Feind die Mitte eines befeſtigten Platzes beſetzt, ſo kann in den meiſten Fällen dieſer Platz erobert heiſsen. Dieſe Mitte iſt daher mit einer F a h n e beſteckt.

Es iſt aber zur Eroberung einer Veſtung nicht genug, daſs der Feind dieſen Platz mit einer Figur oder mit ſeinem Geſchütz beſetze; ſondern er muſs auch dieſen Platz behaupten, d. i. er muſs durch den Zug, den die Beſatzung unmittelbar nach der Beſetzung dieſes Quadrats vornimmt, nicht wiederum von demſelben vertrieben werden. Bleibt er aber einen Zug über auf dieſem Platze ruhig ſtehen, ſo iſt die V e ſt u n g e r o b e r t, und wenn es nur Eine im Spiele giebt, das g a n z e S p i e l zum V o r t h e i l des E r o b e r e r s d i e ſ e r

Vestung geendiget. Es kann solches theils durch Gewalt, theils durch eine Ueberrumpelung bewerkstelliget werden.

Man kann aber auch eine solche Vestung durch Mangel an Lebensmitteln zur Uebergabe nöthigen. Nämlich:

Wenn die Vestung mit keinem der anliegenden Terrains Kommunikation hat, so können in die Vestung keine Lebensmittel mehr gebracht werden. Hieraus entstehn folgende Regeln.

1) So bald über den äussersten Graben der Vestung keine Brücke befindlich ist, so bald ist diese Vestung gesperrt.

2) Wenn, nachdem die Vestung gesperrt ist, von jedem Spieler 50 und also überhaupt 100 Züge geschehen sind, ohne dass neue Lebensmittel in die Vestung gekommen seyn können, so ergiebt sich die Vestung und endiget das Spiel, wenn sie die letzte oder die einzige ihres Spielers ist.

3) Ist die Vestung gesperrt, so muss derjenige, der die Belagerung unternimmt, dieses dem Spieler anzeigen, damit sie gemeinschaftlich die Züge zählen können.

4) Wenn, nachdem die Vestung hierdurch für gesperrt erklärt ist, die Besatzung mittelst einer Brücke über dem äussersten Graben der Vestung eine Figur in eines

der anliegenden Terrains schickt, die wiederum in die Vestung zurück kömmt, so verzögert sich dadurch die Uebergabe der Vestung auf 20 Züge.

5) Wenn ein Korps, das zum Entsatz der Vestung anrückt, eine Brücke über den äussersten Graben der Vestung dergestalt schlägt, dass von diesem Korps dadurch eine Figur in die Vestung kömmt, so wird dafür gehalten, dass diese Figur die Vestung mit Proviant versorget habe, und solche sich noch 20 Züge länger halten könne.

Anzahl der zu einem Kriegsspiel gehörigen Figuren und Maschinen etc. und von dem Plan, worauf das Kriegsspiel gespielt wird.

Beide Spieler haben einerlei Anzahl Truppen und Kriegsgeräthe. Auch ihr Land ist auf gleiche Weise eingerichtet, damit im Anfange des Spiels keiner Vortheile vor dem andern habe.

Jeder Spieler hat an Figuren 5 springende sogenannte Königinnen, 6 Königinnen, 7 Elefanten, 8 springende Läufer, 4 Thürme, 6 Läufer, 30 Springer, 40 Bauern, — an Maschinen und Zeichen 26 Transporteurs, 40 Brückentransporteurs, 160 Brücken, 6 Maschi-

nen zu Kanonen von der ersten Richtung, 6 andre von der zweiten, und 6 andre von der dritten Richtung des Würfels, 6 Maschinen des Wurfgeschützes, 120 Zeichen zu Brustwehren, und eine Fahne.

Der Plan auf welchem das Kriegsspiel gespielt wird, ist ein Rektangel, dessen lange Seite in 49 gleiche, und die kurze in 33 eben so unter sich gleiche Theile getheilt ist. Durch eine durch diese Theilungspunkte mit den Seiten des Rektangels gezogene Paralellinie ist der Plan so ferner in 1617 gleiche Quadrate oder Felder des Spiels vertheilt, deren Farbe und Unterscheidung nach ihrer Bedeutung aus der bisher gegebenen Beschreibung des Spiels hinlänglich erhellet.

Das Land beider Spieler ist auf diesem Plan durch eine wohlbemerkliche Gränze von einander geschieden, und in beiden Ländern liegen die entscheidenden Vestungen abgestochen.

Das Bret, worauf der Plan geklebt ist, ist auf einem starken Tischfuss befestiget, und ist dieses der Tisch der Spieltafel genannt.

Der Tisch hat eine Schublade mit verschiedenen Abtheilungen, die an jeder der schmalen Seite des Tisches herausgezogen werden können. Hierin liegen die jedem Spieler gehörigen Figuren, Maschinen etc. aufbewahrt, und nach einer solchen Abtheilung in

die verschiednen Fächer gethan, dafs sie ohne Mühe ergriffen werden können, ohne sie unter einander zu verwechseln.

Auffetzen der Figuren.

Ehe man das Spiel anfangen kann, mufs man den Figuren und Maschinen auf dem Plan ihren Ort anweisen. Und auch hier müssen, wie im Schachspiel, beide Spieler in Anfang ihren Armeen einerlei Stellung geben.

Der Erfinder hat zur Erleichterung der Lernenden das Spiel in zwei Schulen getheilt.

In der ersten Schule spielt man das Spiel nach der gegebnen Beschreibung.

In der andern Schule siehet man auf den Vortheil, welchen die Anhöhen geben, und verpflegt die Armee ordentlich durch Anlegung der Magazine.

Man macht daher bei Anfang des Spiels, ehe mans auffetzt, aus, ob man das Spiel nach der ersten oder der zweiten Schule spielen wolle.

Man kann die Stellung der Figuren und Maschinen im Anfang des Spiels auf vielfach veränderte Weise einrichten, ohne dafs das Wesentliche des Spiels dadurch verändert werde.

Hierüber, so wie über die nähre Entwickelung der beiden vorgedachten Schulen, als auch über die Methode, wie das Kriegsspiel von vier Personen gespielt werden könne, läfst sich in diesem Auszuge und ohne den Augenschein zu Hülfe zu nehmen, nicht umständlich abhandeln, und werden sich meine Leser mit dem gegebnen Unterrichte in soweit begnügen. Einiges wenige mag indessen, ein helleres Licht aufzustecken, noch hinzukommen, um den Beschlufs zu machen.

In der zweiten Schule wird das taktische Spiel eben so, als wie in der ersten gespielt, nur mit dem Unterschied, dafs in der zweiten Schule noch auf einige Gegenstände mehr Rücksicht genommen wird.

Diese Gegenstände sind

1) die Anhöhen,
2) die Verpflegung der Truppen.

Anhöhen sind in einem Plan auf dem das taktische Spiel nach dieser zweiten Schule gespielt werden soll, durch gewisse vier Zoll lange Stifte mit einem Fähnchen angedeutet. Es sind dabei folgende Punkte zu bemerken:

1) Keine Anhöhe nimmt weniger als vier Quadrate des Plans ein.

2) Diese 4 Quadrate müssen durch ihre Lage Ein Quadrat machen.

3) Der Stift mit dem Fähnchen wird, zum Zeichen dafs sie eine Anhöhe machen, in den Punkt gesteckt, worin diese vier Quadrate zusammen stofsen.

4) Mehrere solcher Anhöhen können auch wol neben einander aufgerichtet oder dargestellt werden.

Anhöhen der geringern Art, solche, die nur etwas weniges höher als eine Ebene sind, werden mit einem Fähnchen bezeichnet, darin sich ein Zirkel abgebildet findet. Andre Anhöhen, die höher sind, haben nur Fähnchen mit zween Zirkeln. Letztere dominiren diejenigen der ersten Art, wenn sie nicht über ein Schufsweite von einander entfernt sind. Die Regeln sind nun folgende:

1) In der Ebne stehende Artillerie kann nicht jenseits der Anhöhen wirken.

2) Eine solche Artillerie, wenn sie auch um Eins stärker ist, kann die, obwol schwächere, so sich auf der Anhöhe befindet, nicht vertreiben. Ist sie aber um zwei stärker, so kann sie es. Einfaches Geschütz wird daher von der Anhöhe nicht durch doppeltes, wohl aber durch dreifaches vertrieben.

3) Unser Geschütz und feindliches, welches auf Anhöhen von einerlei Höhe befindlich ist, verhält sich gegen einander, als ob es auf einer Ebene befindlich wäre.

Das doppelte vertreibt daher in diesem Falle das einfache, das dreifache das zweifache etc.

4) Auf einer Anhöhe stehende feindliche Artillerie wirkt nicht auf die Ebne jenseits einer anderen in ihrer Wirkungsfläche liegenden Anhöhe, wenn beide von einerlei Höhe sind; sondern nur dann, wenn die erste Anhöhe grösser ist.

5) Geschütz auf einer Anhöhe vertreibt das feindliche Geschütz aus einer Ebene, wenn auch beides gleich stark ist.

6) Das Geschütz der grössern Anhöhe vertreibt das der geringern, wenn auch beide gleich stark sind.

Soll eine Armee in Ansehung ihrer Verpflegung ganz sicher gestellt sein, so muss

1) das Hauptmagazin seine gewisse Quellen haben.

2) Der Depot muss vom Feinde nicht ruinirt, und

3) die Kommunikation des Depot mit dem Hauptmagazin nicht unterbrochen werden können.

Hierauf gründet sich die Theorie des Kriegsspiels in Absicht der Verpflegung der Truppen, wenn das Spiel nach der zweiten Schule gespielt wird.

Das Hauptmagazin eines jeden Spielers denkt man sich in dessen Vestung, welches dann so lange seine gewisse Quellen hat, bis die Vestung gesperrt ist.

Das Zeichen wodurch die Anlegung eines Depots im Kriegsspiel angezeigt wird, ist ein Stückchen Pappe von der Gröſse eines Quadrats, worinn der zum taktischen Spiel gehörige Plan eingetheilt worden ist. Es ist wegen der Verschiedenheit der Spieler auch verschieden mit Farben bemerkt. Den Ort, worauf man einen Depot anlegt, besteckt man noch überdem mit einer etwa vier Zoll langen, ebenfalls nach den Farben unterschiednen Fahne. Diese Fahne aber wird in einem Winkel des Quadrats, darauf der Depot liegt, befestiget. Ein solches Depot anlegen gilt Einen Zug.

Man kann die Depot nur auf praktikables Terrain anlegen, welches Transporteur, Brückentransporteurs und Figuren nicht verhindern. Auf einem durch eine Brücke praktikabel gemachten Orte aber kann man keinen Depot anlegen.

Ein angelegter Depot macht einen Ort, in dem er befindlich ist, nicht unpraktikabel. Wer in einem Ort einen Depot anlegen will, muſs ihn mit einer seiner Figuren, welche

nicht über die Weite eines Kanonenschusses davon entfernt ist, besetzen können.

Aus einem Depot können die auf denen demselben zunächst anliegenden 80 Quadraten befindliche Truppen verpflegt werden. Solche 80 Quadrate heissen daher die **Wirkungsfläche eines Depots.**

Rücken ganze Truppen auf Transporteurs vor, so müssen sie in der Wirkungsfläche eines ihrer Depots seyn, wo nicht, so müssen sie sich zurück ziehen oder doch in drei Zügen nach ihrem ersten Vorrücken im Stande seyn einen Depot anzulegen, in dessen Wirkungsfläche sie sich alsdann befinden.

Da der Spieler dem Genuss des Spiels gemäss Mittel in Händen hat, ein Depot zu ruiniren, so strecken, wenn ein Depot ruinirt worden, alle diejenigen Truppen die sich in dreien Zügen nicht in die Wirkungsfläche eines andern Depots gezogen haben, das Gewehr.

Da es aber auch möglich ist, dass man einen Depot wegnimmt, und ihn als den seinigen betrachtet, so wird in diesem Falle blos das Zeichen desselben verwechselt, welche Verwechselung für Einen Zug gilt.

Wer auf die eine oder die andre Art einen Depot verloren hat, kann erst nach 6 Zügen einen neuen anlegen.

Was die Kommunikation der Depots mit dem Hauptmagazin belangt, so beruhet alles auf folgenden Sätzen:

1) Eine über den Fluss geschlagene und in der Gewalt des Feindes befindliche Brücke unterbricht die Passage über den Fluss.

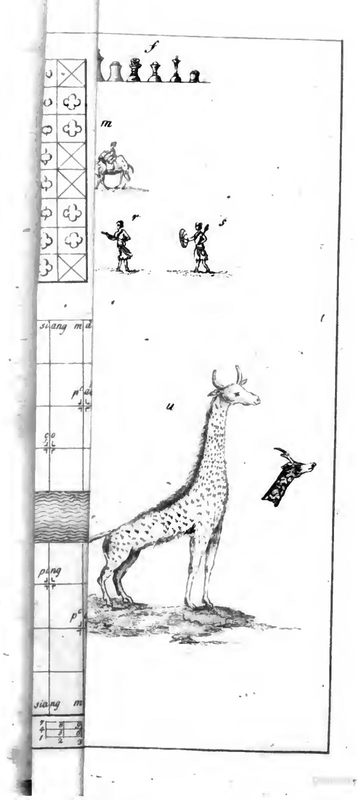
2) Ein in der Wirkungsfläche des feindlichen Geschützes liegender Theil eines Flusses unterbricht die Passage gleichfals.

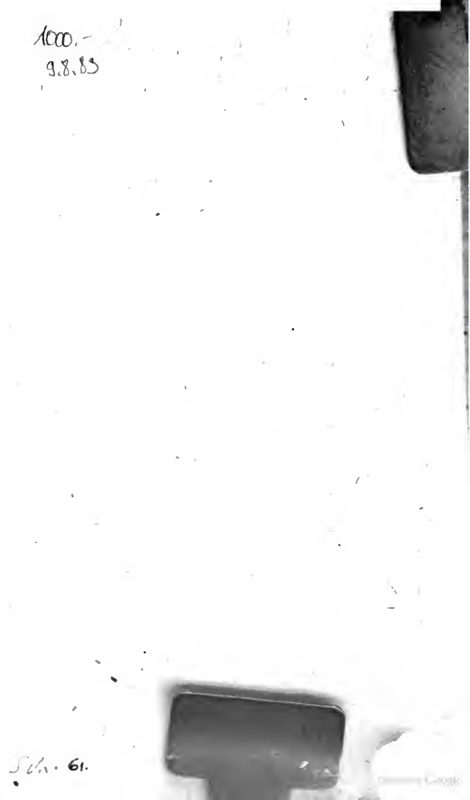
3) Wenn die Kommunikation des Hauptmagazins mit dem Depot, weder zu Lande, noch zu Wasser offen ist, so strecken alle diejenigen Truppen deren Depots dadurch von dem Hauptmagazin abgeschnitten worden, das Gewehr, wenn sie in drei Zügen die Kommunikation nicht wieder herstellen. Ist es unmöglich die Kommunikation in drei Zügen wieder zu eröffnen, so muss man suchen, so viele Truppen in die Wirkungsfläche derjenigen Depots zurück zu ziehen, als deren mit dem Hauptmagazin noch Kommunikation haben.

Man kann das taktische Spiel der zweiten Schule zwar auch auf demselben Plane spielen, auf welchem man das erste spielet. Man thut aber besser, sich dazu eines grössern zu bedienen. Der Plan des Erfinders, auf welchem er das Spiel der zweiten Schule zu üben an-

empfiehlt, hat 66 Quadrate in die Länge, und 40 in die Breite. Er enthält daher 2640 Felder oder Quadrate.

Will man das Terrain eines Kriegsſpiels nach verſchiedentlichen Abänderungen haben, ſo muſs man ſich entweder verſchiedne Plane halten, welches jedoch ſehr viel Umſtände machen würde und viel Raum wegnehmen dürfte, oder man bewirkt dieſes durch Marken, oder auch ähnliche Erfindungen, wovon die Beſchreibung nachzuſehn iſt, welche der Erfinder ſelbſt von ſeinem Spiel gegeben hat, und woraus ich dem Leſer dieſen Auszug geliefert habe, erſter Theil §. 262. und zweiter Theil §. 176.


f
m
u
siang
ping
siang


1000.-
9.8.83
61.